APPLICANDO

LA RIVISTA PER MACINTOSH

N. 125 - DICEMBRE 1995 - LIRE 10.000

Gruppo Editoriale JCE

VR VIEW COMPASS ENVIRONMENT

210° 240° 270° 300° 330° 360°

+ CD-ROM IN REGALO

WORD 6.0.1
WORDPERFECT 3.1
elaboratori di testo a confronto

UN NATALE DI GIOCHI
novità e classici per divertirsi con Mac

QUICK TIME VR

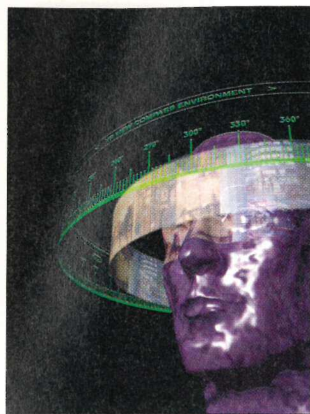
la strada maestra per la realtà virtuale

Sped. in Abb. Postale 50% - Milano • Anno XIII

Performa 5300, Power Mac 8500 e ClarisImpact 2.0 sul banco di prova



bussola



L'immagine di copertina è stata realizzata da Alberto Noti

Un Natale ricchissimo quello che i lettori festeggeranno quest'anno con la Redazione. Un Natale ricchissimo di articoli quello che intendiamo offrire a quanti ci hanno fedelmente seguito per tutto il 1995. In copertina uno speciale sulla realtà ricreata virtualmente da QuickTime VR: l'ultima trovata cupertinense per trasformare il monitor del proprio Macintosh in una vera e propria finestra sul mondo. Realtà simulate, realtà stravolte, realtà inventate ed immaginate anche quelle del secondo articolo di copertina, uno speciale sui migliori giochi prodotti dalle più importanti case ludiche negli ultimi mesi. Infine ecco il confronto tra i giganti della videoscrittura, Microsoft e Novell, ed un excursus sul Mac e la psicologia. In parallelo allo speciale giochi tra le pagine del numero dicembrino troviamo un articolo che, nel più puro spirito Vedanesco, spezza una lancia in favore di tutti quei giochi che non ci provocano stress ed emozioni violente; ma ci coccolano e rilassano. Quanto ai chi ed ai come, una visita guidata all'Apple Guide: l'help in linea introdotto da Apple con la versione 7.5 del suo sistema operativo. Aprendo la rivista avrete certamente notato il CD allegato, scorrendo le pagine troverete il manuale per il suo corretto utilizzo. Infine, dando un rapido sguardo ai Banchi di prova, potrete leggere le prove del Power Mac 8500/120, del Performa 5300, del nuovo editor HTML di Adobe, Page Mill, e di ClarisImpact versione 2.0. Rimandandovi alla lettura dei singoli articoli non ci resta che auguravi un Buon Natale ed un Felice Anno Nuovo.

Direttore Responsabile:
Jacopo Castelfranchi

Direttore Editoriale:
Fausto Gimondi - *gimondi@jce.it*

Redazione:
Gioacchino Difazio - *difazio@jce.it*
Luca Romoli - *romoli@jce.it*
Franco Sarcina - *sarcina@jce.it*

Segretaria di Redazione:
Rita Voltolina - *voltolina @jce.it*

Responsabile Dtp:
Adelio Barcella

Progetto grafico:
Davide Spagnuolo - *spagnuolo@jce.it*

Hanno collaborato a questo numero:
Matteo Adreani, Mauro Baldacci, Giorgio Boccalari, Ivano Boscardini, Gaetano Bottazzi, Sebastiano Castiglioni, Lorenzo De Carli, Luisa De Leo, Gaetano Falcone, Mara Gualdoni, Marco Lacava, Ernesto La Guardia, Silvia Marucci, Diego Meozzi, Gianluca Montalbano, Alessandro Natali, Jane Patterson, Michele Pizzi, Nadia Ponci, Andrea Ricci, Gian Paolo Rosa, Massimo Triulzi, Isabella Vassanelli, Giuseppe Vedani

Direzione, Redazione:
Via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo
Tel. 02/660251 - Telefax 02/6127620
E-Mail: APPLICANDO@JCE.IT

APPLICANDO - La rivista per Macintosh™
Applicando è un giornale indipendente non affiliato in nessun modo ad Apple Computer. Macintosh, Mac e il logo Apple sono marchi registrati. L'uso del nome Macintosh nel sottotitolo della rivista è autorizzato da Apple Computer Spa. Tutti gli altri marchi registrati o TradeMark di Apple Computer nominati, sono di proprietà della stessa e le citazioni hanno soltanto natura giornalistica e di informazione.

Rivista mensile, 11 numeri anno
una copia ***L. 10.000***
numero arretrato: ***L. 15.000***

Abbonamenti:
annuale **L. 96.000** - estero **L. 195.000**
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle 9 alle 12. (tel. 02/66025311 - 66025338). I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo, mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina, vaglia o utilizzando il c/c postale numero 351205. Per cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 10.000 anche in francobolli e indicare assieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Gestione Spedizioni Abbonamenti:
STAFF Srl - Diffusione, Sviluppo Stampa
Via G.B. Bodoni, 24 - 20090 Buccinasco (Mi)

Registrazione:
Tribunale di Monza n. 678 del 28/11/88

Stampa: GEMM Grafica Srl - Paderno Dugnano

Diffusione: Concessionario esclusivo per l'Italia A.& G. Marco - Milano
Spedizione in abbonamento postale 50% - Milano



Proprietario:
Gruppo Editoriale JCE Srl

Sede legale, Amministrazione e Pubblicità:
Via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo
Telefono 02/66025.1
Telefax 02/6127620-66100353

Iscrizione al Registro Nazionale della Stampa N° 1922 del 16-06-1986


VOGEL
Il Gruppo Editoriale JCE Srl ha il diritto esclusivo per l'Italia di tradurre e pubblicare articoli delle Riviste edite dalla VOGEL VERLAG

Il Gruppo Editoriale JCE è controllato da **Arthur Andersen**

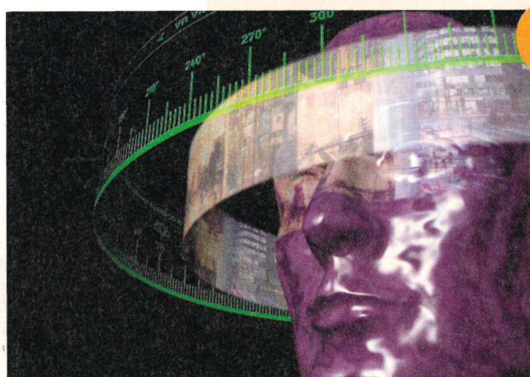


Internet Provider
Tel. (02) 26162261
Fax (02) 26821311
E-Mail: info@inet.it
i.net S.p.A. Via A. Bono Cairoli, 34 - 20127 Milano

A.N.E.S. Associazione Nazionale Editoria Specializzata

sommario

primo piano



40 Quando sentiamo parlare di realtà virtuale, ci vengono in mente occhiali stereoscopici, tute ad alto contenuto di feticismo, workstation da decine e decine di milioni. Apple invece propone uno strumento semplicissimo da utilizzare e dalle potenzialità ancora tutte da scoprire: QuickTime VR

detti & controdetti

banco di prova



106

Un tempo per scontornare una fotografia occorreva mascherare le singole pellicole, un lavoro che richiedeva tempo, pazienza e molto "occhio". Poi vennero i computer; ma per ottenere rapidamente buoni risultati bisogna comunque conoscere quali sono i trucchi del mestiere



160

Un articolo del *Primo piano* di questo numero analizza le ultime novità nel campo dei giochi. Beppe Vedani, nel suo *Mac dei ragazzi*, contrappone invece ai nevrotici "spara-spara" dell'ultima generazione la sua visione del gioco ideale: quello che riesce realmente a rilassarci e a farci staccare dai ritmi serrati della vita quotidiana

IL MILIONE ON LINE
internet magazine

Questo mese, la rivista dedicata ad Internet si gode le meritate ferie invernali.
Ma da gennaio tornerà nuovamente su queste pagine, in una veste ancora più ricca di contenuti

detti & controdetti

Ci vediamo

Mi approprio di queste due pagine perché è da qui che voglio dare l'addio, dopo tre anni di piacevolissimo servizio, ai lettori di *Applicando*. E augurarvi, già che ci sono, un buon Natale.

In verità, non di un addio si tratta, ma di un arrivederci, una specie di appuntamento in un altro posto. Un posto che si chiama... si chiama...

Insomma, è quel posto che molti chiamano Internet, altri Ciberspazio (odio questa parola, e permettetemi almeno di scriverla senza la y) e a cui io non ho ancora dato un nome.

Vado via da *Applicando*, per tuffarmi nel caotico e incerto mondo delle comunicazioni via computer, dell'editoria elettronica e delle sue potenzialità. Per farla breve: vado a occuparmi dei nascenti servizi on-line del Gruppo Editoriale JCE. E non solo: sul fronte Internet, la JCE è già impegnata da qualche tempo con *Il Milione*, che in breve è diventata la Internet magazine più diffusa in Italia. Mi occuperò anche del *Milione*. Come sapete, *Il Milione* esce in forma di supplemento ad *Applicando* e ad alcune altre riviste, ed in questa forma continuerà ad essere pubblicato, presentando ai lettori contenuti che non si limitano all'elencazione di siti da visitare o alla spiegazione del "come fare" questa o quell'altra cosa. *Il Milione*, sfruttando le peculiarità del supporto cartaceo, vuole costituire anche un momento di riflessione su quella che sembra configurarsi come una fase di transizione molto importante: la trasformazione (per usare la terminologia di Negroponte) degli atomi di informazione in bit.

Ci rivedremo sul *Il Milione* a partire dal prossimo mese (ché in questo, per motivi tecnici, purtroppo non esce).

Nonostante la gioia di partire alla scoperta dei nuovi mondi internettiani, devo confessare che lascio *Applicando* con un certo rammarico, e con il magone con il quale ci si allontana da una persona cara. Il dispiacere riguarda certo i miei colleghi della redazione, con i quali ho condiviso in questi tre anni lunghe ore di passioni, di animate discussioni, di entusiasmi per i nuovi prodotti che man mano arrivavano sulle nostre scrivanie, di ipotesi, di divertimento e, a volte, anche di noia. Ma Rita, Franco e Luca continuerò a vederli ogni giorno, anche se non farò più parte della loro "famiglia". *Applicando*, invece, dovrò in un certo senso dimenticarla. E giuro che sarà difficile, forse impossibile, rimuovere il ricordo del primo amore. Non potrò più scrivere, ad esempio, "...ora avviate il vostro Mac...": significherebbe fare un torto ad una buona fetta di lettori ,quelli che possegono un Pc. Il mio immaginario informatico dovrà lasciar spazio anche ad altre macchine, per poi creare una genericissima immagine comprendente gli svariati marchingegni con i quali ci si può collegare ad Internet. Sarà un po' come morire, abbandonare un mondo fatto di hardware e software, per rinascere in un altro mondo fatto di puro spirito, cioè di bit che vagano qua e la carichi di informazioni. Ma forse questo è un caso che riguarda tutti. Ciascuno di noi utilizzatori di computer (e chi

al di là

non lo sarà fra qualche anno?) dovrà abbandonare (forse inconsapevolmente) le distinzioni fra le varie macchine: un computer sarà un computer, un sistema operativo sarà qualcosa di invisibile, e quando si parlerà delle dispute odierne tra utenti di MacOS e utenti di Windows 95 (o 96 ecc.) sembrerà di rileggere l'*Antico Testamento*. Ciascuno avrà a portata di mano tutta la conoscenza e ogni uomo, potenzialmente, sarà capace di ogni idea.

«Menard non volle comporre un altro Chisciotte -ciò che è facile- ma il Chisciotte».

tratto da
Pierre Menard,
autore del «Chisciotte»
di Jorge Luis Borges



Gates autore del MacOS

Il futuro che ho ipotizzato è ancora di là da venire, forse è un tempo che vivranno solo i figli dei nostri figli. Intanto noi dobbiamo ancora occuparci di architetture hardware e sistemi operativi, e prendere parte a svariate diatribe, la più rumorosa delle quali è ancora quella che vede contrapposti MacOS e Windows 95. Vorrei dare, quale mio ultimo contributo da Macintoshiano, la mia interpretazione dei fatti.

I termini della disputa, mi sembra, sono questi: i partigiani del MacOS sostengono che Bill Gates, e la sua squadra di progettisti della Microsoft, non hanno fatto altro, nel creare l'ultima versione del loro sistema operativo, che copiare alcune delle funzioni che Macintosh incorpora ormai da più di dieci anni. I sostenitori di Windows 95 sembra invece che si accontentino di portare a conoscenza degli utenti Mac che finalmente il loro sistema operativo incorpora tale o talaltra funzione per la quale prima potevano andare orgogliosi soltanto i "macchisti". Apparentemente, dunque, la questione sembra addirittura non sussistere: esistono sul mercato due sistemi operativi, destinati a macchine diverse, che nell'estetica e nelle funzioni sembrano essere uguali.

In casi come questo, agli incerti spettatori che non sanno che pesci pigliare può venire in aiuto la letteratura. Non motivazioni economiche, non pressioni tecnologiche, ma pura passione letteraria sublimata ha guidato Bill Gates nella realizzazione della sua ultima creatura. Ci ricorda molto, infatti, l'opera di Bill Gates, quella di Pierre Menard, protagonista di un racconto di Borges.

In *Pierre Menard, autore del «Chisciotte»*, Borges racconta di uno scrittore e poeta, Pierre Menard, appunto, la cui opera principale, alla quale dedicò gran parte della sua vita, fu quella di scrivere il *Don Chisciotte*.

«Chi insinua che Menard dedicò la vita a scrivere un *Chisciotte* contemporaneo, calunnia la sua chiara memoria. Non volle comporre un altro Chisciotte -ciò che è facile- ma *il* Chisciotte. Inutile specificare che non pensò mai a una trascrizione meccanica dell'originale; il suo proposito non era di copiarlo. La sua ambizione mirabile era di produrre alcune pagine che coincidessero -parola per parola e riga per riga- con quelle di Miguel de Cervantes».

Così sembra aver fatto Gates: lungi dal voler copiare il MacOS, egli ha voluto crearlo. Proposito, questo, sublime quanto innecessario (o forse sublime perché innecessario).

Innumerevoli utenti, oggi, utilizzano Windows 95 ignari del fatto che stanno forse utilizzando MacOS o, viceversa, altre persone utilizzano MacOS *come se* stessero utilizzando Windows 95.

Di tutto questo ad Apple (come a Cervantes) resta forse la gloria.

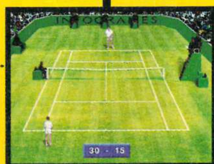
Ma la gloria, conclude per noi Menard, è una forma d'incomprensione, forse la peggiore. ■

Gioacchino Difazio

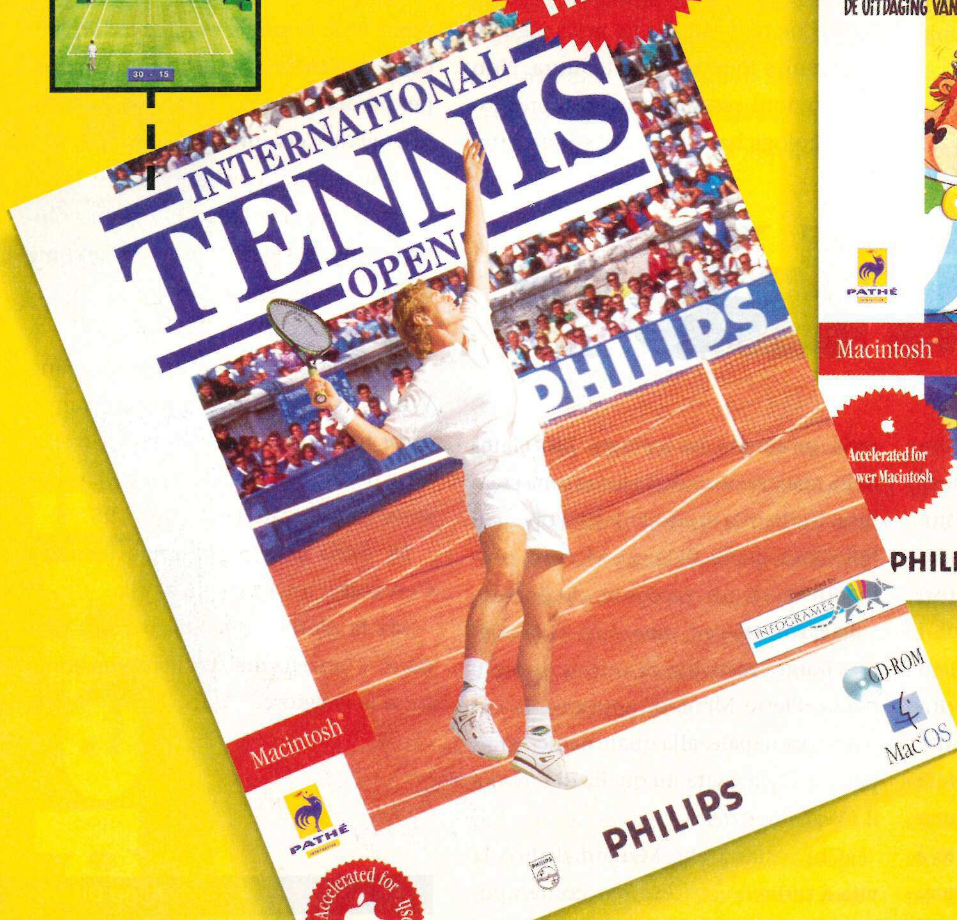
Almeno

INTERAGITE





TUTTI IN ITALIANO



CAESAR'S CHALLENGE
LE DÉFI DE CÉSAR
DIE GROSSE REISE
LA SFIDA DI CESARE
EL DESAFÍO DE CÉSAR
DE UITDAGING VAN CAESAR





Macintosh

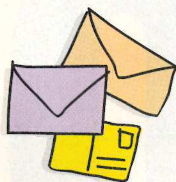
Accelerated for Power Macintosh

PHILIPS









Inviate le vostre lettere a:
Redazione di Applicando
via Ferri, 6
20092 Cinisello Balsamo (Mi)
oppure all'indirizzo E-mail:
applicando@jce.it

Il rovescio della medaglia

La lettera qui pubblicata arriva da un nostro lettore con alle spalle una lunga esperienza informatica, entusiasta di Mac, che esprime alcune considerazioni personali sulle strategie di Apple. Si tratta del punto di vista di un "puro", forse poco avvezzo a calcoli di tipo economico-commerciale, ma che ci sembra sicuramente degno di essere preso in esame.

Sono un utente Mac che ha in comune con tutti gli altri la grande passione per uno strumento a misura d'uomo quale è il computer Mac. Ho coltivato nel tempo l'interesse per l'informatica, "smanettando" agli inizi su un vecchio Digital PDP 11-24 e seguendo l'evoluzione dell'informatica attraverso un MicroVax 3100 ed alcuni Pc Olivetti M290, passando dall'ambiente VMS, che uso tuttora, a Windows.

Tutto questo succedeva qualche anno fa quando, per puro caso, facendo uno stage presso la sede italiana di un'importante società di revisione americana, ho scoperto una macchinetta straordinaria; si trattava di un semplice Mac SE-30, dove un suono d'avvio diverso dal solito beep, appariva ai miei occhi una fantastica opportunità di esplorazione di un mondo completamente nuovo.

Era il 1991 e da allora continuo ad usare un Mac LC di prima generazione, acquistato alcuni mesi dopo quell'esperienza. Ho assistito nel tempo alla nascita delle nuove generazioni sempre più potenti e veloci, alle nuove politiche di mercato e di prezzo affrontate dalla casa madre, ma aspettavo nell'ombra una ventata di aria nuova. Tutte queste aspettative si sono avverate e i nuovi processori RISC hanno davvero tracciato una strada nuova che comincia solo adesso il suo percorso, con molti ostacoli e difficoltà, ma con una solidità d'impatto mai vista prima. Purtroppo, ogni aspettativa non può avverarsi in pieno e porta con sé il rovescio della medaglia; infatti mentre la ricerca procede in un senso rettilineo attraverso una politica di sviluppo crescente e coerente, dall'altra parte la legge dell'economia impone alle politiche di marketing e di vendita di effettuare analisi accurate del pubblico di potenziali acquirenti in modo da poter arrivare ad un target, utilizzando il gergo professionale, e ad un prezzo di listino.

Qui hanno inciampato anche le migliori aziende. Apple stessa ha spesso effettuato valutazioni troppo prudenziali sottostimando i potenziali acquirenti e di conseguenza ha posizionato il prezzo di listino un po' più in alto rispetto alla concorrenza; parliamoci chiaro, il Mac è ora più caro rispetto a qualunque DOS-Microsoft-compatibile non perché offre caratteristiche superiori rispetto alla concorrenza, ma più semplicemente perché la Apple ha la vista corta, ha l'abitudine di elaborare delle previsioni di vendita al di sotto della domanda reale; questo discorso vale soprattutto per i modelli di fascia alta. E qual è il risultato, ripetendo le parole di una rivista francese? Migliaia di acquirenti potenziali frustrati e qualche milione di dollari persi.

Vorrei infine lanciare un grido d'allarme a tutti gli utenti Macordinari, come chi vi sta scrivendo, che si accontentano del proprio piccolo e stupendo mezzo per produrre in casa ogni cosa, dando sfogo alla fantasia. Attenzione: qualcuno pensa che chi si compra un computer non vive solo sullo stipendio, ma ha anche redditi di altro tipo e di conseguenza sborsare un milione in più o in meno gli è indifferente.

Facciamo attenzione alle politiche di marketing insensate che gettano discredito su di un'azienda che merita solo il nostro rispetto per aver trasformato il computer in uno strumento a misura d'uomo. Diciamo a mamma Apple che divulgando il messaggio "Mac, the computer for the rest of us" deve intendere *the rest* nel suo significato originario e lungimirante e non nel senso di chi è rimasto fedele alla sua politica di nicchia.

Con la presente intendo portare un messaggio di sconforto, ma allo stesso tempo di speranza presso la vostra redazione che ritengo vicina ai problemi ed alle preoccupazioni di noi Macniaci. Tengo a precisare che quanto scritto rappresenta solo un'opinione personale.

Cesare Girello,
Diano d'Alba (Cn) ■

Ecco DOVE TROVARE I VERI CD-ROM

Abruzzo: Flow Chart srl • Via G. di Vincenzo, 13 L'Aquila • Tel. 0862/317187 • Multimedia srl • Via P.zza della Prefettura L'Aquila • Tel. 0862/413891 • Ormi Computers srl • Via Aterno, 35 Z. I. Sambuceto San Giovanni Teatino (Ch) • Tel. 085/4461002 • **Calabria:** Nuova Idea Informatica snc • Via L. da Vinci, 28 Castiglione Cos. Scalo (CS) • Tel. 0984/837746 • Media Land • Corso Vittorio Emanuele III, 29 Reggio Calabria • Tel. 0965/814055-6 • **Campania:** I.U.C. srl • Via Santa Brigida, 20 Napoli • Tel. 081/5511828 • Qisma snc • Via Crispi, 52 Napoli • Tel. 081/681313 • Computer System sas • Via Enrico Bottiglieri, 9 Salerno • Tel. 089/794491 • **Emilia Romagna:** EDP Sistemi srl • Viale Pietramellara, 61/f Bologna • Tel. 051/248857 • Mondadori Informatica Center • P.zza Galileo Gall. Falcone Borsellino Bologna • Tel. 051/235603 • Sercom • Via Berengario da Carpi, 9/B Bologna • Tel. 051/441352 • Kronos srl • Vle. Italia, 113/A Forlì • Tel. 0543/29510 • Mac User snc • Via Ravegnana, 60 Forli' • Tel. 0543/27856 • Compusystem 90 • Via Emilia Ovest, 178 Modena • Tel. 059/820696 • Intermedia SH srl. • Via Degani, 1 A/B Reggio Eemilia • Tel. 0522/920550 • Iret System srl Via Masaccio, 11 Reggio Emilia • Tel. 0522/516815 • Ecole & Co. srl • Via Villanova, 4/C Villanova di Castenaso (Bo) • Tel. 051/6053057 • **Friuli Venezia Giulia:** Adria Computer • Via Palladio 72 Tavagnacco (Ud) • Tel. 0432/575025 • Friul Computer sas • Via Palladio, 72 c/o Centro Comm.le Palladio Tavagnacco (Ud) • Tel. 0432/574288 • L'Abc del Computer sdf • Via Valdrivo, 40/E Trieste • Tel. 040/638255 • PS Eelettronica sas • Via Tavagnacco, 89/91 Udine • Tel. 0432/482086 • **Lazio:** Quadrinform srl • Via Marittima, 480/482 Frosinone • Tel. 0775/202333 • AG Computer Sistems srl • Via G. Lanza, 103 Roma • Tel. 06/4872761-685 • Bit Computers Gruppo srl • Via Sante Bargellini, 4 Roma • Tel. 06/4395264 • FBM • Via Flaminia, 395 Roma • Tel. 06/3233368 • Il Villaggio Multimediale • Via Germanico, 31Roma • Tel. 06/39725125 • Libreria Mondadori • Piazza Cola di Rienzo, 81 Roma • Tel. 06/3220188 • Mondadori Informatica Center • Via Appia Nuova, 130 Roma • Tel. 06/70491871 • Musical Cherubini snc • Via Tiburtina, 360 Roma • Tel. 06/436971 • Musicarte srl • Via Germanico, 185 Roma • Tel. 06/3241741 • Sinergie Roma srl • Viale Australia, 2 Roma Eur • Tel. 06/5920804 • **Liguria:** Mac In srl • Via Imperiale, 43/2 Genova • Tel. 011/513352 • Sals Informatica srl • P.zza Savonarola, 17/R Genova • Tel. 010/589327 • Tam Computers srl • Via De Popolo, 68 • La Spezia • Tel. 0187/509591 • Raffo Linea Ufficio snc • C.so Genova 100 Lavagna (Ge) • Tel. 0185/363052 • **Lombardia:** Magnetic Media Bergamo • Via Baioni, 53 Bergamo • Tel. 035/270243 • I&I Intelligenza Informatica • Via della Pace, 73 Bornato in Francia Corta (Bs) • Tel. 030/7750430 • Magnetic Media srl • Via Tolmino, 35 Busto Arsizio (Va) • Tel. 0331/686328 • Computer House sas • C.so Europa c/o Cantu' 2000 Cantu' (Co) • Tel. 031/720552 • Informatica Amica srl • Via C. Battisti, 3 - S.S. Varesina km. 41,100 Castiglione Olona (Va) • Tel. 0331/824767 • Bit Shop srl • Via Quarena, 120 Gavardo (Bs) • Tel. 0365/373496 • Alderan Srl • Via Moretto da Brescia, 22 Milano • Tel. 02/70124507 • All'informatica Shop • V.le Troya, 6 (Piazza Napoli) Milano • Tel. 02/48955094 • C.E. Communications Engineering srl • P.zza Firenze, 4 Milano • Tel. 02/33603122 • Computer Union Milano srl • Via Maestri Campionesi, 25 Milano • Tel. 02/59901475 • Esprit srl • Via Lanino, 5 Milano • Tel. 02/47784209 • Macro srl • V.le Vigliani, 19 Milano • Tel. 02/4816369 • Meridian Microtech srl • V.le Piave, 7 Milano • Tel. 02/76021735 • Mondadori Informatica spa • C.so di Porta Vittoria, 51 Milano • Tel. 02/55192210 • PR Informatica srl • Via Vipacco, 21 Milano • Tel. 02/2551660 • Thesi sas • Via Stoppani, 9 Rho (Mi) • Tel. 02/9306890 • Computeam sas di De Andreis A. & C. • Via Fiume, 48/a Sovico (Mi) • Tel. 039/2012372 • Global System srl • Via Odescalchi, 2 Vertemate con Minoprio (Co) • Tel. 031/900966 • Computer on Line srl • Via Boldrini, 2 Vigevano (Pv) • Tel. 0381/88771 • Unit Trend rsl • Via Varesina, 7 Villa Guardia (Co) • Tel. 031/563636 • **Marche:** Computer Union Ancona srl • Via De Gasperi, 22 Ancona • Tel. 071/83607 • Sisteda Ufficio srl • Via Misa, 6 Torrette Ancona • Tel. 071/2181251 • Rinascita Informatica snc • Corso Trento e Trieste, 17 Ascoli Piceno • Tel. 0736/259653 • Med Computer srl • Via Annibali, 110 Macerata • Tel. 0733/292092-3-4 • **Piemonte:** Archimede srl • Via Col di Lana, 2 Alba (Cn) • Tel. 0173/361278 • Sistemi B.I.T. srl • Via Ghilini, 27 Gall. Universo Alessandria • Tel. 0131/251121 • Elaborazione Dati Pinerolo srl • Via Montebello, 3 Pinerolo (To) • Tel. 0121/374825 • Dimensione Personal srl • C.so Vittorio Emanuele, 84/g Torino • Tel. 011/5624488 • Informatique Torino srl • Lungo Dora Colletta, 129 Torino • Tel. 011/2482800 • Officina Multimediale sas • Via Po, 43/D Torino • Tel. 011/8172012 • Super Union Torino 1 • Via Oulx, 14/c Torino • Tel. 011/7715658 • Super Union Torino 2 • Via Valperga Caluso, 18 Torino • Tel. 011/6509531 • **Puglia:** Isiprog srl • Via Vassallo, 18 Bari • Tel. 080/5018658 • Isiprog srl • Via Nicolai, 75 Bari • Tel. 080/5244000 • Sic Informatica srl • Via Goito, 6 Brindisi • Tel. 0831/587832 • Sic Informatica srl • V.le Ugo Foscolo, 49 Lecce • Tel. 0832/390585 • Ams Computer Research srl • V.le Grassi, 63 Lecce • Tel. 0832/354399 • Amore & Computer • Via G. Laterza, 28 Putignano (Ba) • Tel. 080/6931091 • **Sardegna:** Open sas • Via Millelire, 12/A Cagliari • Tel. 070/670607 • Granara srl • Via Mughina, 41 Nuoro • Tel. 0784/36211 • **Sicilia:** Compuservice srl • Via A. de Gasperi, 63/67 Palermo • Tel. 091/6700295 • Crei srl • Piazzale Ungheria, 38 Palermo • Tel. 091/343646 • Mondadori Informatica Center • Via Messina, 38 Palermo • Tel. 091/6259119 • **Toscana:** Sisted srl • Via L. Galvani, 22 Arezzo • Tel. 0575/984060 • D. & P. Distribuzione srl • Via Marco Polo, 132/g Bientina (Pi) • Tel. 0587/488155 • Dedo Sistemi srl • Via Pananti, 24 Borgo San Lorenzo (Fi) • Tel. 055/8494387 • Dedo Sistemi srl • Via di Novoli, 42/b Firenze • Tel. 055/4236635 • Dedo Sistemi srl • Via Cavour, 170/R Firenze • Tel. 055/570423 • Dedo Sistemi srl • V.le Europa, 96 • Tel. 055/6580990 • Dedo Sistemi srl • Via Paoli, 11/13 Scandicci (Fi) • Tel. 055/255400 • Dedo Sistemi srl • Via Ugo Foscolo, 2 Viareggio (Lu) • Tel. 0584/30727 • Data Port srl • V.le Guidoni, 173 Firenze • Tel. 055/4220433 • F.C.H. SRL • Via L. Kossuth, 20/30 Livorno • Tel. 0586/863300 • Logos Informatica srl • Via Concordio, 537 Lucca • Tel. 0583/419303 • Codi Calcolatori srl • Via Nazario Sauro, 38 Montecatini Terme (Pt) • Tel. 0572/74578 • Mondadori Informatica Center • Viale Gramsci, 21/23 Pisa • Tel. 050/24747 • Data Port srl • Via S.Andrea, 35 Viareggio (Lu) • Tel. 0584/944007 • **Trentino Alto Adige:** Dataplan srl • via Brennero, 7 • Bolzano • Tel. 0471/979211 • W.E.L.T. srl • Via Macello, 18 Bolzano • Tel. 0471/973020 • Sige srl • Via Brennero, 129 Trento • Tel. 0461/827100 • **Umbria:** Key For srl • Via Costa di Prepo, 4 Perugia • Tel. 075/5002270 • Linea Informatica • Via R. D'Andreotto, 1 Perugia • Tel. 075/5728653 • **Val d'Aosta:** Bruntoex 2 spa • Località America, 135/139 • Quart (Ao) • Tel. 0165/765117 • **Veneto:** Pellegrini spa • Via G. Paganello, 22 Mestre (Ve) • Tel. 041/5330111 • ABC Padova srl • Via Venezia, 49 Padova • Tel. 049/8077480 • Hi - Tech srl • Prima Strada 97 Z. I. Padova • Tel. 049/8070287 • Adria Computer & Co. • Viale Libertà, 38/40 Pordenone • Tel. 0434/44558 • ABC snc • Via S. Giustina in Colle, 13 Sossano (VI) • Tel. 0444/288988 • Rialto Computer Unità Locale Friulcomputer Dorso Duro, 3856 Venezia • Tel. 041/5240199 • Mos 80 srl • Via Mercurio, 5 Verona • Tel. 045/543222 • ABC Informatica srl • Via Divisione Folgore, 32 Vicenza • Tel. 0444/922500











VIA TORTONA 15 (MAGNA PARS) - MILANO

TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

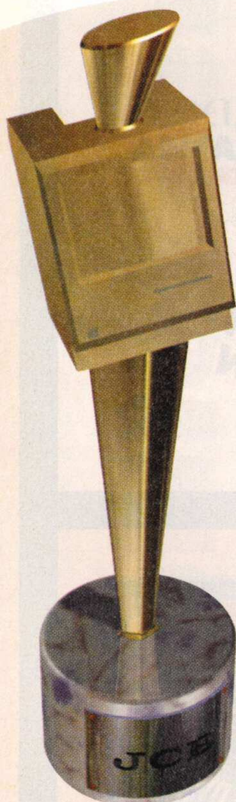
NUMERO VERDE CD LINE

1670/10864



OSCAR APPLICANDO 1995

Giunge alla IV edizione l'unico premio nazionale interamente dedicato al mondo Macintosh. L'Oscar è composto da diverse sezioni; i vincitori per ciascuna di esse verranno segnalati sulla rivista e premiati con una prestigiosa statuetta. I premi saranno attribuiti in base alle scelte fatte dai lettori e dai redattori della rivista



COME VOTARE

- Compilate la scheda qui a fianco e speditela via posta
- Compilate la scheda e speditela via fax allo 02/6127620
- Telefonate allo 02/66025337 il giovedì dalle 14.30 alle 17.30 e comunicate le vostre scelte
- Collegatevi via Internet alla pagina Web *http://www.jce.it/informatica/Applicando/Oscar.html* e compilate la versione elettronica del questionario.

I voti devono pervenire in redazione entro e non oltre il 15 gennaio 1996.

Per ulteriori informazioni: Redazione di Applicando
Gruppo Editoriale JCE - via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo
Tel. 02/660251 - Fax 02/6127620 - Email applicando@jce.it

IL MIGLIOR PRODOTTO HARDWARE

risulterà il prodotto più votato nelle varie categorie della sezione hardware

IL MIGLIOR PRODOTTO SOFTWARE

risulterà il prodotto più votato nelle varie categorie della sezione software

IL MIGLIOR PRODOTTO SOFTWARE O HARDWARE ITALIANO

risulterà il prodotto più votato nella sua sezione

IL MIGLIOR PRODOTTO "APPLICANDO"

verrà scelto dalla redazione e da un ristretto numero di collaboratori della rivista

L'UTENTE MACINTOSH DELL'ANNO

risulterà, a giudizio della redazione, il personaggio che, nel corso del 1995, ha contribuito maggiormente a diffondere Macintosh o a potenziarne le funzionalità

L'INEDITO DELL'ANNO

risulterà, a giudizio della redazione, il miglior lavoro realizzato con Mac e le sue applicazioni nel 1995 tra quelli inviati dai lettori

scheda di votazione

OSCAR APPLICANDO 95

BREVI ISTRUZIONI PER L'USO

Per la sezione **Hardware** segnalare sempre la marca e il modello (es. Monitor Apple 13" RGB colore, Stampante HP DeskJet 550c, ecc.). Per la sezione **Software** segnalare sempre il nome e la versione (es. Norton Utilities 2.0, Microsoft Word 6.0, ecc.). È possibile segnalare un solo prodotto per ogni categoria. Non è indispensabile fornire una segnalazione per ogni categoria. Per la sezione **Prodotto italiano hardware o software** dell'anno segnalare il nome del prodotto e il nome della società produttrice. Potranno concorrere alla sezione **L'inedito dell'anno** lavori di vario genere, purché non ancora commercializzati: programmi shareware e freeware, stack, progetti editoriali, applicazioni multimediali, computer art bi- e tridimensionale, ecc. I lavori dovranno pervenire in redazione in forma elettronica (su floppy disk, cartucce SyQuest da 44 Mb, CD-ROM, inviati a *Applicando@jce.it* se non superiori a 2 Mb) e, se indispensabile, cartacea. Le candidature per questa sezione dovranno essere inoltre accompagnate da un curriculum vitae e da una descrizione dettagliata dell'opera. Il termine ultimo per l'invio di questa scheda e per la presentazione dei lavori è il **15 gennaio 1996**.

Oscar Applicando 1996

c/o Gruppo Editoriale JCE
via Ferri 6
20092 Cinisello Balsamo
tel. 02/660251
fax 02/6127620
http://www.jce.it/informatica/Applicando/Oscar.html

NOME ____________________

COGNOME ____________________

VIA ____________________ N. ______

C.A.P. __________ CITTÀ ____________________ PROV. ______

TELEFONO __________ FAX __________ E-MAIL __________

TIPO DI COMPUTER UTILIZZATO ____________________

Hardware - marca e modello

Monitor ....

Scanner ....

Stampanti e plotter ....

Hard disk e memorie di massa ....

Acceleratori, coprocessori e memorie interne ....

Schede grafiche e video ....

Modem e Fax/Modem ....

Hardware per reti e comunicazioni ....

Accessori ....

scheda di votazione

OSCAR APPLICANDO 95

Software - nome e versione

Agende e rubriche elettroniche ....

Elaborazione testi ....

Impaginazione ....

Riconoscimento testi (OCR) ....

Integrati ....

Database ....

Fogli elettronici ....

Grafica pittorica ....

Grafica vettoriale ....

Cad ....

Modellatori e grafica tridimensionale ....

Multimedia e animazione ....

Presentazione ....

Gestionale e contabilità ....

Networking ....

Telecomunicazioni/Internet ....

Linguaggi di programmazione ....

Musica ....

Education e didattica ....

Giochi ....

Utility ....

Shareware/freeware ....

Prodotto italiano dell'anno

Nome del prodotto ....

Società produttrice ....

L'inedito dell'anno

Per concorrere a questa sezione, inviare via posta alla redazione di *Applicando* il proprio lavoro, un testo che ne descriva passo per passo la realizzazione, senza dimenticare il proprio curriculum vitae corredato da una foto.

APPLI

AppliWin in pillole

Nel CD-ROM trovate:

Tecnologie:
- *QuickTime 2.1*
- *QuickTime Virtual Reality*
- *QuickDraw 3D*
- *Apple Media Tools Demo + esempi*
- *Aggiornamento QuickDraw GX 1.1.3*
- *Aggiornamento System 7.5.1*

Servizi On Line:
- *software di connessione a Video On Line*
- *software di connessione a eWorld*
- *pagine Internet di JCE On Line*
- *pagine Internet di Apple*

Informazione:
- *informazioni sulle novità Apple*
- *AppliBase, l'archivio di* Applicando
- *Banchi di Prova, le recensioni di* Applicando

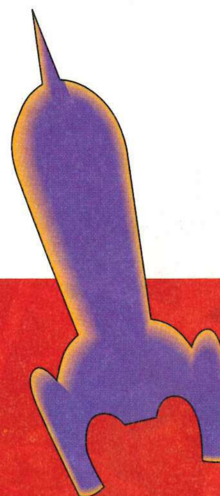
Applicazioni:
- *Dabbler Demo*
- *Painter Demo*
- *Live Picture SE Demo*
- *De-Babelizer Light Demo*
- *Kai's Power Tools 3.0 Demo*
- *KPT Convolver Demo*
- *KPT Bryce Demo*
- *KPT Vector Effects Demo*
- *Il Budget Demo*
- *Il Conto Corrente Demo*
- *Fatturazione Demo*

e altri programmi disponibili con tecnologia Instant Access.

È arrivato Babbo Natale.
Come sempre, direte voi. Mica vero, diciamo noi. Non capita tutti gli anni di trovare sotto l'albero, con la propria rivista preferita, un CD-ROM che presenti lo stato dell'arte delle migliori tecnologie di connessione a Internet e di visualizzazione delle immagini; tecnologie tutte da esplorare e da trasferire pari pari sul proprio computer.
Teniamo innanzitutto a sottolineare come AppliWin continui la tradizione del Gruppo Editoriale JCE di presentare ai suoi lettori dei prodotti di qualità in versione multipiattaforma, ovvero compatibili -nelle modalità di navigazione e nel contenuto- sia con il sistema operativo Mac/OS che con MsDos-Windows.
Ma AppliWin si permette anche di più: costituisce infatti l'occasione migliore per presentare agli utenti non-Apple alcuni prodotti della Mela iridata divenuti ormai degli standard anche sulla piattaforma concorrente: QuickTime VR e Apple Media Tools su tutti.
Rimaniamo inoltre con le orecchie tese a quanto si muove nel mondo di Internet: oltre ad alcune pagine informative tra le quali aggirarsi, AppliWin, con l'aiuto del provider Video On Line, vi offre l'occasione di infilarsi realmente nella grande Ragnatela e di muoversi a proprio agio persino in eWorld, un intero network dedicato al mondo Apple.
AppliWin è quindi un CD-ROM pieno di regali che cavalcano la grande l'onda della novità (vedrete quanti computer, modem e lettori di CD verranno impacchettati per il 25 dicembre...).
Ma cominciamo a navigare nelle quattro sezioni in cui è suddiviso AppliWin.

TECNOLOGIE

È difficile che non abbiate già visto qualche esempio di filmati QuickTime di buon livello. Quello che abbiamo scelto per AppliWin abbina immagini di alta qualità a un'ottima colonna sonora (**figura 1**). Per gustarselo appieno è però raccomandabile la disponibilità di un monitor che visualizzi almeno migliaia di colori, abbinato a un lettore CD a 4 velocità.
Per i molti che invece non hanno ancora fatto esperienza di QuickTime Virtual Reality ecco l'occasione buona: con il tramite di QuickTime VR Player, il programma di visualizzazione, potete scegliere dalla schermata di navi-



Requisiti minimi di sistema
- *Macintosh con processore 68040;*
- *8 Mb RAM;*
- *Monitor a 256 colori (consigliati migliaia);*
- *Lettore di CD-ROM multisessione;*

***Nota**: Alcuni dei programmi contenuti in AppliWin hanno requisiti di sistema molto superiori.*

Gruppo Editoriale JCE · Apple Computer · pico · VideoOnLine

WIN

Un CD-ROM che il Gruppo Editoriale JCE, in collaborazione con Apple Computer, Video On Line e Pico, offre in contemporanea ai lettori di Applicando e Win

gazione di AppliWin numerosi filmati da esplorare a 360 gradi. Per esempio, provate l'ebbrezza di visitare a fondo l'ex penitenziario di Alcatraz, volando sull'isola e spostandosi di stanza in stanza (pardon, di cella in cella...) con una visione in soggettiva davvero suggestiva e impressionante (**figura 2**).
Chi volesse saperne di più vada poi a leggersi l3articolo di Gaetano Falcone sulla realtà virtuale che appare in questo stesso numero.
QuickDraw 3D è il software per la visualizzazione tridimensionale indispensabile per avvicinare il Macintosh alle prestazioni di una vera stazione grafica. La terza dimensione a video è ancora appannaggio solo di chi possiede un Mac particolarmente ricco (**figura 3**) ma lo trovate comunque sul piatto di AppliWin.
Ultimo ingrediente della sezione tecnologie è Apple Media Tools. A vostra disposizione per saperne di più sull'ennesimo gioiello di casa Apple sono un'applicazione demo, due esempi concreti (**figura 4**) e l'intero manuale d'uso, pronto da consultare.
Infine, per chi non avesse già provveduto, AppliWin mette a disposizione degli utenti del System 7.5 l'intera mole del suo primo aggiornamento ufficiale. È sufficiente infatti un clic del mouse per accedere alla finestra di installazione e selezionare un aggiornamento completo o personalizzato, superando la necessità di ricorrere a un'installazione da dischetto. Analogo procedimento è seguibile per l'aggiornamento alla versione 1.1.3 delle estensioni di QuickDraw GX.

INFORMAZIONE

In questa sezione sono raccolte le informazioni più preziose per gli affezionati lettori di *Applicando*: in formato PDF, leggibile da Acrobat Reader, trovate innanzitutto i banchi di prova di *Applicando*, ovvero le recensioni dei migliori prodotti hardware e software usciti sul mercato nel corso del 1995.

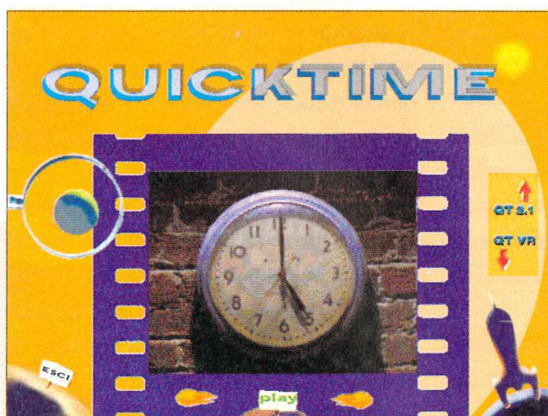


Figura 1. Un clic del mouse su Play e vi godete gli effetti speciali di QuickTime



Figura 3. Le richieste di sistema di QuickDraw 3D non sono mal spese, state sicuri



Figura 2. Fatevi un giretto ad Alcatraz senza timori: è solo un viaggio virtuale!



Figura 5. In formato pdf, un sacco di preziose informazioni dalle vostre riviste preferite



Figura 4. Apple Media Tools, ovvero il multimedia professionale anche per il fratellastro Windows



Figura 6. Date un Ok e avrete a portata di mouse l'indice di tutto quanto è scritto su *Applicando*

Nello stesso formato avete anche la possibilità di scorrere le informazioni tecniche su tutte le ultime novità Apple (**figura 5**).

Come se non bastasse, con un solo clic del mouse avete a disposizione anche l'AppliBase, ovvero l'archivio informatizzato della rivista: tutto quanto è apparso su *Applicando* dalla sua nascita a oggi (prodotti, approfondimenti, autori) sono facilmente richiamabili attraverso le funzioni di ricerca di AppliBase (**figura 6**).

SERVIZI ON LINE

In questa succosa sezione trovate quanto serve per un assaggio dell'immenso mondo virtuale di Internet. E l'acquolina in bocca troverà modo concreto di soddisfarsi con le offerte abbinate al materiale che vi presentiamo.

Innanzitutto seguite la traccia di "Video on Line", per accedere alle opzioni di installazione di tutto quanto serve all'aggancio vero e proprio con la Rete e scegliete la configurazione opportuna (**figura 7**) per visualizzare le informazioni relative alle modalità di installazione.

Come munifico bonus, avete diritto a collegarvi gratuitamente a Internet, attraverso il provider Video On Line, per un'intera settimana, calcolata dal momento del primo collegamento, in qualsiasi data questo venga attivato.

Importante: al momento di collegarsi dovete ovviamente inserire una password, esattamente quella che troverete nel foglio allegato alla rivista.

Ricordiamo inoltre che chi volesse abbonarsi regolarmente a Video On Line entro i 7 giorni di promozione, troverà i moduli di abbonamento direttamente online. Chi invece volesse abbonarsi dopo questo periodo potrà farlo sempre online ma connettendosi via modem al numero verde 167-012837. Chi trovasse difficoltà in questa operazione potrà telefonare al numero verde Assistenza Tecnica Video On Line 167-014630. Memorizzate questo numero: vi servirà ogni volta che vorrete ricevere informazioni o aiuto.

Come secondo passo, potete dare un occhio con il programma Tiber Browser, che avrete giustappunto installato, alle pagine dimostrative di Internet contenute nel CD-ROM. Trovate le pagine di JCE On Line seguendo il percorso del Finder "AppliWin: I Servizi On Line: JCE On Line: Default.htm". Subito dopo potete andare a curiosare nelle pagine di Apple, seguendo il percorso "AppliWin: I Servizi On Line: AppleWeb.htm".

Ma non esiste solo Internet. Andiamo infatti a curiosare anche nel piccolo mondo privato di Apple: eWorld (**figura 8**).

Bastano due clic del mouse per ottenere un'esauriente spiegazione testuale e quindi lanciarsi in una dimostrazione multimediale di cosa sia e cosa possa offrire il network della Mela. Una volta terminata la demo è però ora di provare sul serio cosa sia eWorld, approfittando dell'offerta che Apple propone ai lettori di *Applicando*.

È possibile collegarsi a eWorld in due modi:



Figura 7. Con gli auguri di Video On Line, lanciatevi nella grande ragnatela di Internet

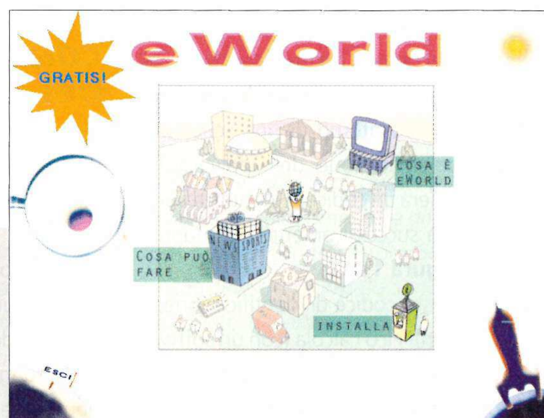


Figura 8. Toglietevi la curiosità di visitare eWorld, il servizio telematico di Apple

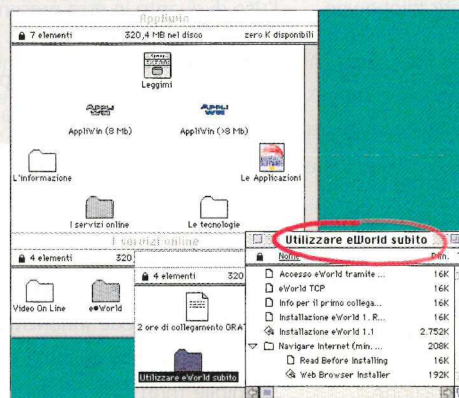


Figura 9. Ecco dove trovare i documenti informativi su eWorld

direttamente via modem o tramite Internet. In ogni caso è essenziale l'installazione sul disco rigido di un apposito software di navigazione.

Dal momento che prima di installare occorre riavviare il Macintosh con le estensioni disabilitate, il programma eWorld Web Browser deve essere installato manualmente. Lo trovate nella cartella "AppliWin: I servizi online: eWorld: Utilizzare eWorld subito: Navigare Internet". Maggiori istruzioni su installazione e collegamento a eWorld sono inoltre racchiuse nei file allegati (**figura 9**).

Una volta installato il software, tenete carta e penna sottomano e telefonate alla Hot-line di supporto di Apple Computer (02/27326292 oppure con numero finale 3, 4 o 5), per poter conoscere immediatamente il vostro "passaporto" per eWorld. Chiedete del sig. Elmondo e dite che «vi manda Applicando».

Dopo aver installato e configurato il software, la password che riceverete vi consentirà di effettuare realmente il primo collegamento a eWorld.

Solo al momento della connessione vi verrà chiesto il nome da utilizzare per distinguersi dagli altri utenti e per ricevere la posta elettronica, nonché il numero della vostra carta di credito per i successivi pagamenti.

Attenzione: l'offerta di Apple prevede infatti la possibilità di un accesso gratuito a eWorld per la durata di 2 ore. A partire dal 121° minuto di collegamento scatterà invece la procedura di addebito, alla normale tariffa di 9.95 dollari orari per l'accesso diretto tramite modem e di 2.95 dollari orari per l'accesso via Internet.

L'offerta è valida fino al 29 febbraio 1996. Non perdete tempo, dunque!

APPLICAZIONI

Le sorprese di AppliWin non finiscono qui. Quest'ultima sezione, curata da Pico raccoglie una copiosa quantità di materiale illustrativo su alcuni prodotti di alta qualità (**figura 10**) e rappresenta una modalità innovativa di acquisire software in modo rapido e solo dopo averne potuto vagliare direttamente tutte le caratteristiche, anche mediante l'uso di alcuni demo contenuti nel CD-ROM.

Il materiale deve essere consultato tramite uno specifico software di navigazione ("Le Applicazioni!") che trovate all'interno della cartella.

Ma in cosa consiste esattamente il metodo di acquisto Instant Software?

Il sistema prevede la distribuzione tramite CD-ROM di programmi applicativi, sistemi operativi, utility e font. All'interno del CD-ROM è contenuto un Sistema di Controllo per la gestione della metodologia di recupero del software in esso raccolto; tutti i programmi e i file presenti sul CD-ROM sono crittografati e non possono essere direttamente utilizzati.

Il Sistema di Controllo è composto da un programma per la consultazione del contenuto del CD-ROM (Browser) e da un algoritmo di abilitazione, con il quale l'utente è in grado di recuperare dal CD-ROM programmi e font desiderati e, in modo controllato, acquistare le rispettive licenze d'uso.



Nel momento in cui l'utente intende acquistare un programma, scegliendo l'opzione di Acquisto dall'interno di una scheda, il modulo di abilitazione dell'applicazione Browser genera un codice di identificazione che apparirà successivamente nel modulo d'ordine (**figura 11**).

Tramite questo codice di identificazione, il Servizio Clienti Pico calcola (con un software dedicato) il codice d'accesso di 18 cifre che comunicherà all'utente per consentirgli di installare il programma desiderato.

Codice d'accesso e di identificazione vengono generati in base a:

- numero di serie del CD-ROM;
- programma da abilitare;
- fattore casuale.

È interessante notare che il fattore casuale rende la generazione dei codici sempre differente, anche se ripetuta più volte per lo stesso programma contenuto nello stesso CD-ROM.

Ma bando alle pur affascinanti questioni tecniche e date il via all'esplorazione.

CONSULTAZIONE DEL CD-ROM

AppliWin può essere consultato attraverso due modalità differenti: accedendo direttamente ai file in esso racchiusi (modalità consigliata ai più smaliziati), oppure tramite l'omonimo programma di consultazione.

Si può quindi navigare in AppliWin dalla Scrivania del Macintosh, aprendo le cartelle e raggiungendo i programmi e le informazioni contenuti nel CD. Ogni sezione è corredata dai documenti illustrativi necessari all'uso di quanto in essa presente.

In ogni caso, si ricordi che per godere pienamente dei contenuti di AppliWin occorre avere preventivamente installato sul Mac l'estensione QuickTime 2.x e il programma Adobe Acrobat Reader 2.x, entrambi comunque disponibili nella loro versione più recente sullo stesso CD-ROM AppliWin.

La navigazione tramite il programma di consultazione prevede innanzitutto una scelta determinata dalla quantità di RAM fisica disponibile (non fate affidamento sull'eventuale installazione di programmi come RAM Doubler): lanciate quindi il programma "AppliWin (8 Mb)" o "AppliWin (>8 Mb)", a seconda della quantità di memoria installata sul vostro Macintosh, facendo doppio clic sulla rispettiva icona, all'interno della finestra principale del CD-ROM (**figura 12**).

Aspettate alcuni istanti per il caricamento completo del programma e con un sol colpo di mouse partirete a razzo all'interno di AppliWin.

L'ambiente interno è sufficientemente autoesplicativo e ricco di informazioni visive. Potete in ogni caso richiamare una schermata di aiuto all'inizio del viaggio (**figura 13**); tutte le operazioni di installazione sono tuttavia guidate e richiedono generalmente la sola selezione, all'interno di una finestra di dialogo, della cartella di destinazione (**figura 14**). In caso di difficoltà, per uscire dal programma non dovete che ricorrere alla consueta combinazione di tasti Mela + Q.

Quando si parte è buona norma controllare il proprio equipaggiamento. Verificate quin-



Figura 10. Questo è solo uno dei tanti programmi acquistabili con il sistema Instant Access

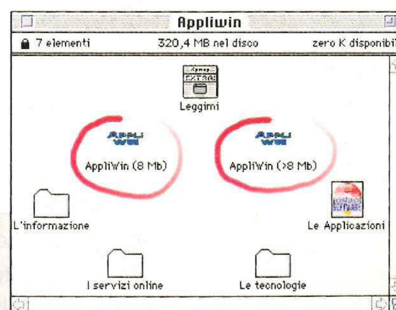


Figura 12. La finestra principale di AppliWin: scegliete il programma di navigazione secondo la vostra dotazione di memoria RAM



Figura 11. Preparata la lista della spesa, bastano un clic del mouse e una telefonata per scaricare il software completo

di in primo luogo la disponibilità del vostro Mac in relazione a programmi ed estensioni richieste (QuickTime e Acrobat Reader): nel caso non abbiate una dotazione sufficiente, cominciate con il fare un nuovo clic sul disegno del razzo, per provvedere a un'immediata installazione di quanto necessario. Tenete conto che si tratta di un potenziamento permanente del vostro computer che avrà un benefico effetto anche nell'utilizzo di molteplici altre applicazioni.

Scegliete quanto di vostro gradimento con un altro clic sulla sezione desiderata (**figura 15**) e seguite le istruzioni che di volta in volta appariranno.

Tra le opzioni disponibili in questa schermata potete anche decidere, per migliorare le prestazioni del CD-ROM, di installare direttamente sul vostro hard disk lo stesso programma di consultazione, oltre ad altre utility di supporto contenute nella cartella "Servizio" di AppliWin.

Buona esplorazione. ■

Avvertenze sulle operazioni di installazione

Innanzitutto, poiché in diversi casi occorre riavviare il computer e rilanciare nuovamente AppliWin, è consigliabile agli utenti esperti l'esecuzione di queste operazioni direttamente dal Finder. L'installazione automatica di QuickTime 2.1 è differenziata; esistono infatti versioni distinte per Macintosh provvisti di processore 680x0 e per Power Macintosh. Una volta giunti nell'apposita finestra di installazione, prima di confermare l'operazione dovrete perciò selezionare la versione adatta alle vostre necessità. Durante l'installazione di Acrobat Reader è necessario chiudere il programma di consultazione AppliWin, dal momento che l'utility di installazione richiede la chiusura di tutte le applicazioni attualmente aperte e il successivo riavvio del computer.

Il software di collegamento e navigazione in Internet è presente in entrambe le directory contenute nella cartella "Video On Line". Aprite quindi la cartella corrispondente al tipo di Macintosh sul quale installarlo, seguite passo passo le istruzioni che trovate nel file PDF allegato (leggibile con Acrobat Reader) e siete pronti.

Inoltre, ricordatevi che, quando il programma di consultazione apre delle applicazioni esterne (procedure di installazione oppure programmi per la visualizzazione di particolari documenti), prima di rientrare in AppliWin occorre sempre uscire da tali applicazioni.

Infine, un'ultima raccomandazione: se un tentativo di installazione non porta a nessun risultato effettivo, verificate in primo luogo la disponibilità di memoria fisica del Mac. In seconda battuta è consigliabile provvedere direttamente a un'installazione manuale, ricercando i file autoscompattanti nelle rispettive cartelle del CD-ROM.



Figura 13. Una schermata di Aiuto vi ricorda le poche informazioni essenziali per navigare nel CD-ROM

Figura 15. Basta un clic del mouse per lanciare l'installazione di un bel mucchio di programmi di servizio



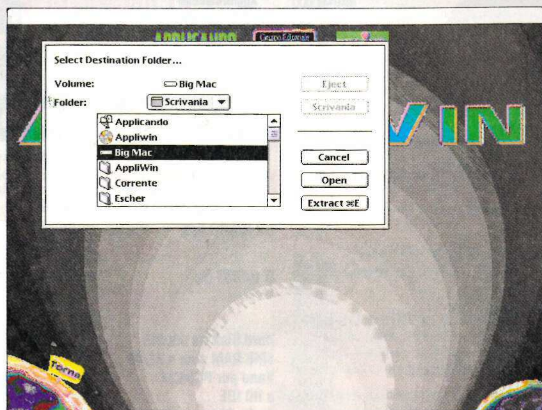


Figura 14. Per installare il programma di navigazione, a questo punto dovete solo scegliere la cartella dove registrarlo

Established since 1990

MacPoint

s.r.l. Viale Certosa 182 - 20156 MILANO



Punto Vendita Autorizzato Apple

a Dicembre lo ShowRoom è aperto anche la Domenica-9.30~12.30-15~19

Software

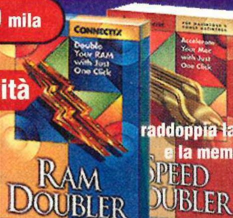
Tutti i mesi negli Specials del mese troverai prodotti a prezzi ancora più straordinari.



CDROM Full Throttle (Novità)
Infilati nel tuo "Bike" e comincia la più entusiasmante gara su due ruote che tu possa immaginare con altri compagni di avventura in una pista piena di ostacoli



SoftWindows 2.0 (Novità)
Il nuovo SoftWindows 2.0 è nativo per PowerPC ed è compatibile con ogni tipo di PowerMac. Funziona con tutte le applicazioni DOS, Windows e Novell NetWare



Ram Doubler+Speed Doubler
Raddoppia la velocità delle applicazioni non native in rapporto all'emulatore 68K. Accelera le funzioni del Finder come copiare e cancellare. Lavora in background



FreeHand 5.5 PPC (Novità)
Utilizzo dei Plug Ins di Photoshop. Importazione diretta di files Acrobat PDF. Molte altre novità. CD con 10.000 clip art e 500 fonts di tipo 1 e TrueType.



Ms Cinemania 96 (Novità)
Cinemania 96 rappresenta la più autoritaria guida dei grandi film. 20.000 recensioni, 2.500 foto, 4.000 biografie, circa 1.200 fermi immagini e più di 20 videoclip

Software

Super Promozionale

Claris Resolve ital	39.000
TouchBase ital	49.000
DateBook ital	49.000
DayMaker ital	29.000

prezzi applicabili solo per acquisti con altri prodotti sino ad esaurimento scorte

Giochi e didattica

Astrochase 3d	72.000
Big Horn Country Club	35.000
Bridge Deluxe With Omar Sharif	72.000
Carriers at War II V1.02	84.000
Castles:Siege & Conquest	75.000
Chess Game Pack	18.000
Chessmaster 3000	58.000
Civilization	96.000
Deliverance	40.000
Dinosaur Kids	84.000
Eight Ball Pinball Deluxe	61.000
Eric's Ultimate Solitaire	69.000
F117-a Classic	105.000
Falcon Color	86.000
Firestone Country Club	35.000
Flying Nightmares	90.000
Glider Pro	56.000
Glider 4.0	51.000
Hellcats Mission Over Leyte Gulf	42.000
Hellcats Over The Pacific	82.000
Indiana Jones/ Last Crusade	42.000
Indiana Jones: Fate Of Atlantis	32.000
Lawnmower Man/Mac	56.000
Legend Of Krandia	37.000
Links Pro Mac	86.000
Lode Runner: The Legend Returns	77.000
Loom	42.000
Marathon	77.000
Microsoft Flight Simulator V4.0	93.000
Out of the Sun/PowerPC	86.000
Pac-in-time V1.0	47.000
Pathways into Darkness	107.000
Pebble Beach	48.000
PGA Tour Golf II	86.000
Poker Solitaire	18.000
Power Poker	67.000
Prince of Persia II	75.000
PT Boat Simulator V1.0	32.000
Shanghai II:Dragon's Eye	35.000
Simcity 2000	84.000
Simcity 2000 Scenarios:	26.000
SimCity Classic	48.000
Simcity Classic Graphic Set	26.000
Simtower	67.000
Solitaire Antics	30.000
Spaceward HO!	61.000
Spaceway 2000 V1.0	32.000
Spectre Supreme	69.000
Spectre VR	69.000
Star Trek 25th Anniversary	72.000
Sub Battle Simulator V1.54	32.000
Super Tetris	61.000
Syndicate	77.000
Tristan	35.000
U-Boat	88.000
Vista Pro V3.0	138.000
Warlords II	82.000
Wolfenstein	67.000

Novità

TURBOCAD 3D

390 mila

Prezzo speciale

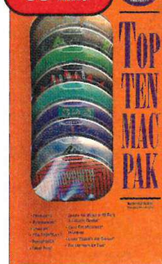
il TurboCad diventa anche 3D



Giochi e didattica su CDROM

Giochi e didattica su CDROM	-
CDROM 7th Guest	96.000
CDROM Astrology Source	84.000
CDROM Baseball's Greatest Hits	66.000
CDROM Battle Chess 3D Color	96.000
CDROM Beyond the Wall of Stars	100.000
CDROM Brain Dead 13	82.000
CDROM Dark Forces	102.000
CDROM Marathon	79.000
CDROM Corpse Killer	105.000
CDROM Crime Patrol	86.000
CDROM Cyberwar	97.000
CDROM Darkseed Cyberdreams	61.000
CDROM Deep Voyage	35.000
CDROM Flight Commander II	93.000
CDROM Flying Nightmares	86.000
CDROM Gabriel Knight	96.000
CDROM Gus Goes to Cyberopolis	63.000
CDROM Gus Goes to Cybertown	63.000
CDROM Harpoon Classic (War Game)	42.000
CDROM Indiana Jones/ Fate of Atlantis	61.000
CDROM Iron Helix	133.000
CDROM Jump Raven V1.0/CD-ROM ($ 36)	90.000
CDROM King's Quest Vii	112.000
CDROM Kingdom: The Far Reaches	88.000
CDROM Labyrinth Of Time	107.000
CDROM Lode Runner: The Legend Returns	86.000
CDROM Mac Bestseller Pack	69.000
CDROM Mad Dog MCCree	86.000
CDROM Myst	100.000
CDROM Next Step : Mars V1.0	51.000
CDROM NFR Haunted House for Mac V1.0	54.000
CDROM Out Of The Sun	86.000
CDROM Pirates Gold	105.000
CDROM Radio Active: The Music Trivia	47.000
CDROM Rebel Assault	97.000
CDROM Return To Zork	96.000
CDROM Return to Zork with Anthology	103.000
CDROM Rise of the Robots	96.000
CDROM Robot City	103.000
CDROM Secrets Of Stargate Mpc	51.000
CDROM Simtown	67.000
CDROM Spaceship Warlock	58.000
CDROM Star Trek The 25th Anniversary	88.000
CDROM Star Trek:Next Gen/InteractTech Man.	82.000
CDROM Tetris Gold	75.000

60 mila



Favoloso regalo di Natale

10 CD-ROM TOP TEN MAC

6.000 cadauno

Populous II
PowerMonger
Syndicate
PGA Tour Golf II
PowerPoker
Theme Park
Around World 80 Days
Eagle Eye Misteries London
Chuck Yeager's Air Combat
The Labirinth of Time

CDROM The Chessmaster 3000	69.000
CDROM The Journeyman Project: Turbo	93.000
CDROM The Lion King Animated	63.000
CDROM The Manhole - Masterpiece	61.000
CDROM The New Oregon Trail	93.000
CDROM The Virtual Murder Mystery	54.000
CDROM Theme Park	86.000
CDROM Warplanes: Modern Fighting	84.000
CDROM Warren Miller's Ski World	82.000
CDROM Wrath Of Gods	75.000
CDROM Xplora 1:Peter Gabriels Secret	109.000
CDROM Zonkers! V1.0	63.000

Novità Giochi

CDROM 3D Ultra Pinball	92.000
CDROM Baseball's Greatest Hits	66.000
CDROM Brain Dead 13	82.000
CDROM Comanche	108.000
CDROM Corpse Killer	105.000
CDROM Crime Patrol (Special mese)	86.000
CDROM Cyberwar	97.000
CDROM Dark Forces Novità	102.000
CDROM Doom II	125.000
CDROM Hell	107.000
CDROM Icebreaker	70.000
CDROM Ishar 3	69.000
CDROM Jewel of the Oracle	88.000
CDROM Johnny Mnemonic for Mac	88.000
CDROM Links Pro Mac	86.000
CDROM Marathon II	telefonare
CDROM Masters Of Orion	82.000
CDROM Metaltech: Battledrome	77.000
CDROM Mtv's Club Dead	82.000
CDROM NFL Official Super Bowl	107.000
CDROM Paws	54.000
CDROM Preview Sampler Display	169.000
CDROM Robinson's Requiem	69.000
CDROM Sam & Max Hit The Road	61.000
CDROM Secrets of Stargate	61.000
CDROM Sherlock Holmes Consulting	35.000
CDROM Star Trek:Omnipedia	96.000
CDROM Substance Digizine V1.2	40.000
CDROM Super Wing Commander	107.000
CDROM Triazzle/CD-ROM	42.000
CDROM Welcome to the Future	97.000
A-10 Attack Novità (Special mese)	96.000
Baldies	82.000
F/A 18 Hornet: Korean Crisis (& upg.a F/A18 2)	68.000
F/A-18 Hornet 2.0	96.000
Masters Of Orion	82.000
Star Trek: Omnipedia	96.000
Triazzle For Mac/Floppy	42.000

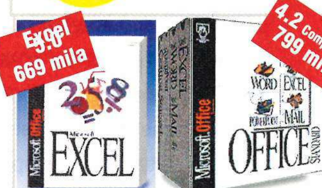
Grafica & Design

Adobe Illustrator 5.5 PPC	892.000
Adobe Illustrator upgrade 5.5 PPC(Disk&CD)	331.000
Adobe PhotoShop 3.0 PPC(Disk&CD)	1.383.000
Canvas 3.5.3 PPC	650.000
CDROM Vista Pro PPC	178.000
CDROM-Adobe SuperPaint Deluxe 3.5	156.000
CDROM-Print Shop Deluxe CD	182.000
Collage 2.0 PPC	447.000
Corel Gallery V2.0 (Novità)	155.000
CricketDraw III 2.0	222.000
Dabbler 2.0 PPC Novità	146.000
Dimensions 2.0 PPC	307.000
Flying Colors	107.000
Fractal Design Sketcher	124.000
Fractal Design Poser V1.0 (Novità)	215.000
FrameMaker 5.1 (Novità)	1.376.000
FrameMaker 5.1 Upgrade (Novità)	480.000
FreeHand 5.5 PPC Novità Special mese)	699.000
Infini-D v. 3.0 PPC (Novità)	898.000
Kai's Power Tools 2.1 PPC	283.000
KPT Bryce 1.0 PPC	296.000
KPT Convolver PPC	201.000
MacRenderman/Showplace 2.0	970.000
MacroModel 1.5 PPC(Prezzo Special)	425.000
Omnipage V. 5.0	734.000
Paint Alchemy (Novità)	199.000
Painter 4.0 PPC (Novità)	754.000
Picture Press 2.5	167.000
Persuasion V3.0	159.000
Print Central V4.0 (Novità)	1.277.000
Print Shop	41.000
Print Shop Deluxe Companion	81.000
RayDream Designer 3.1 PPC	562.000
Sign Post	842.000
StrataVision 3d 3.1 PPC	1.077.000
Strata Studio Pro 1.1 PPC	2.212.000
Strata Virtual 3d	467.000
Terrazzo	324.000
TextureMaker PPC	326.000

Utilities

After Dark 3.0	76.000
Capture 4.0.4	206.000
CDROM Loony Tunes Screen Saver	76.000
CDROM-Mega ROM 3.2	193.000
CDROM-Simpsons Screen Saver	80.000
CDROM-The Complete After Dark(univ)	106.000
CDROM Toolkit 1.5	127.000
Conflict Catcher III PPC(Novità) v. Bundle	128.000
CPU PowerBook Utilities 2.0.4	144.000
Disk Manager 4.0 PPC(x Dos compatible)	90.000
Disney Screen Saver	72.000
Eudora V2.1 for Macintosh	159.000
Flintstones Movie Screen Saver	33.000
Help! 1.1	231.000
M.A.D.: More After Dark	58.000
Magnet	124.000
Norton DiskDoubler Pro 1.1 PPC	190.000
Norton Utilities 3.1 PPC	199.000
Now Utilities 5.0 PPC	209.000
PowerMerge 2 sincronizza Backup(Special)	49.000
Public Utilities 2.0	261.000
RamDoubler 1.5 PPC	129.000
Retrospect Remote 2.1 PPC 10pk	378.000
Retrospect 2.1 PPC	378.000
SAM 4.0 Intl Version	170.000
Snoopy Screen Saver	58.000
Speed Doubler (Novità)	129.000
Star Trek Screen Posters	50.000
Star Trek Screen Saver	72.000
Star Trek:The Next GenerationScreen Saver	76.000
Star Wars Screen Saver	69.000
StuffIt Deluxe 3.5	189.000
StuffIt SpaceSaver	93.000
Suitcase 2.1.4	159.000
Visual Clips-Star Wars	132.000
Virex Mac 5.6 (Novità)	176.000





Microsoft Mac

Microsoft Office 4.2 Ita	1.015.000
Microsoft Office 4.2 Ita Comp Upgrade	799.000
Microsoft Excel 5.0 Inglese	669.000
Microsoft Excel 5.0 Ita	669.000
Microsoft PowerPoint 4.0 inglese	669.000
Microsoft PowerPoint 4.0 Italiano	669.000
Microsoft Works 4.0 Italiano	269.000
Fox Pro 2.6 Standard Euro	189.000
Fox Pro 2.6 Professional Euro	899.000

Aggiornamenti Mac CCP

Non è più necessario rendere i dischi originali

Ms Office 4.2 Mac e PPC Ita	589.000
Ms Works 4 Mac e PPC Ita	149.000
Ms PowerPoint 4 Mac e PPC Ita	269.000
Ms Excel 5 Mac e PPC euro	269.000
Ms Excel 5 Mac e PPC Italiano	269.000
Ms Word 6 Mac e PPC euro	269.000
Ms Word 6 Mac e PPC Ita	269.000

Microsoft Home

Microsoft Home per Mac

Art Gallery Mac CD-Rom	89.000
Bookshelf 95 Mac CD-Rom (Novità)	175.000
Cinemania 95 Mac CD-Rom (Novità)	89.000
Dinosaurs Mac CD-Rom	89.000
Encarta 95 Mac CD-Rom (Novità)	175.000
Musical Instruments Mac CD-Rom	89.000
Ultimate Robot Mac CD-Rom	89.000
Creative Writer Mac	75.000
Fine Artist Mac	75.000
Flight Simulator 4.0	88.000

Microsoft Windows

Aggiornamento Microsoft Windows 95
Aggiornamenti per Windows 95

Ms Windows 95 Ita Aggiornamento	179.000
Ms Office for Windows 95 Ita	589.000
Ms Office Pro/Access for Win 95 Ita	889.000
Works per Windows 95 Ita	149.000
PowerPoint per Windows 95 Ita	289.000
Excel per Windows 95 Ita	399.000
Word per Windows 95 Ita	289.000
Works per Windows 95 Ita	108.000



Ram Doubler Win Novità
119.000
raddoppia la RAM del vostro PC

XPress Win ital	2.379.000
Illustrator WinComp. Upg.	460.000
Photoshop Win Comp.up	460.000
FileMaker Pro Win.	289.000
Claris Works Win	199.000
Adobe Acrobat 2.0	460.000

Aggiornamenti

PageMaker 4.0 Win	462.000
Streamline 3.0 ital	156.000
Adobe ATM 3.0	57.000
Adobe Persuasion 3.0	333.000

Hardware

PowerBook 5300

PPC 603e a 100MHz

Novità

cs 8/500 b/n **5.466.000**

C 8/500 cs **7.034.000**

Hard Disk da 500MB
8MB RAM sino a 36/40
Vano per PCMCIA
o HD IDE
Audio Stereo a 16 bit



Ordini:
Tel. 02/3800-2943 ric. autom.
Fax 02/3800-4247
Internet:
WWW.espero.it/macpoint/home.html

MacPoint è lieta di augurare a tutta la sua stimatissima clientela un
Buon Natale e un Felice Anno Nuovo

Performa 5300
PowerPC 603e/100 16/1,2GB CD 4x
5.152.000
con Monitor 15" e casse stereo integrate + tastiera estesa Apple Design

Scheda MPEG
Scheda TV
Comando a dist.
Modem

Televisione a 99 canali integrata, può registrare da TV e videocamera, mandare e ricevere fax, navigare in Internet, vedere film CD-I a pieno schermo

L'Integrato PowerPC Multimediale per la famiglia

Performa 6200
PowerPC 603/75 8/500 CD 4x
3.317.000
Monitor 15" Multiscan + tastiera estesa Apple Design



Performa 630 8/500 CD
68LC040 con Monitor Multiscan 14" con casse stereo
2.630.000

Rapsodia + 179.000
Modem GV Gold II + 239.000
queste opzioni solo in bundle con i computer

Monitor 14"
Multiscan con casse stereo amplificate e uscita cuffie
515.000
Prezzo speciale
Novità



Schede multimediali TV



516.000 **264.000** **432.000**
Apple Presentation x 5200 e 630
Apple Video System x 5200 e 630
Apple TV/Video System x 5200 e 630

Prodotti Apple

Tastiera AppleDesign	144.000
Adattatore GeoPort PowerMac	300.000
Monitor Multiscan Trinitron 20"	3.620.000
Monitor Multiscan Shadow Mask 17"	1.323.000
Monitor Trinitron Multiscan 1710 17"	1.783.000
Monitor Multiscan Multimediale Stereo 14"	515.000
Monitor Multiscan Trinitron 14"	736.000
Monitor Multiscan 15"FlatSquare	748.000
StyleWriter 1200	575.000
Color StyleWriter 2200 (Novità)	794.000
Color StyleWriter 2400 (Novità)	949.000
LaserWriter 4/600 PS (Novità)	1.656.000
Color LaserWriter 12/600 PS (Novità)	14.950.000
QuickTake 150 (Novità)	1.140.000

Apple CD 600e Plus (Novità)	744.000

Materiali di consumo

Cartuccia inchiostro per StyleWriter I & II	36.000
Toner per LW Select 360	144.000
Toner per PS LW 300/320	126.000
Toner per Select 300/310	144.000
Toner per LW I	162.000
Toner per LW II	153.900
Toner per NT/NTR	132.300
Toner per LW Pro 600/630	198.000
Toner per LW Pro 810	400.500
Toner 7 micron per LW PRO 810	490.500

Hard Disk

Hard Disk Quantum 540 esterno	599.000
Hard Disk Quantum 850 esterno	709.000
Hard Disk Quantum 1080 esterno	889.000
Hard Disk Quantum 1400 esterno	1.517.000
Hard Disk Quantum Atlas 2150 esterno	2.744.000

La nuova classe TOP
garanzia 3 anni
assistenza 24 ore

Design raffinato
Assoluta affibabilità
Terminazione digitale
Manuale italiano

FORTERA



Hard Disk Quantum 540 interno	442.000
Hard Disk Quantum 850 interno	550.000
Hard Disk Quantum 1080 interno	730.000
Hard Disk Quantum 1400 interno	1.367.000
Hard Disk Quantum Atlas 2150 interno	2.594.000
Case Esterno con elettronica e cavi	159.000

Rimovibili

Cartuccia ZIP 100 MB Iomega	35.000
EZ-135 Syquest Removable c/ Cart (Novità)	489.000
EZ-135 Syquest Cartridge	49.000
Nomai MCD 540 Removable (Novità)	1.099.000
1 Cartr. MCD 540	118.000
2 Cartr. MCD 540	215.000
5 Cartr. MCD 540	483.000

Teleport Platinum
28.8 Fax/Modem
220 volts
499.000



compatibile PowerMac

MC-Link-La rivista Telematica-inc. IVA **231.000**
con abbonamento di 1 anno e accesso Internet compreso

Syquest 44 Cartridge	89.000
Syquest 44 Cartridge	3X258.000
Syquest 88 Cartridge	101.000
Syquest 88 Cartridge	3X299.000
Syquest 105 Cartridge	102.000
Syquest 200 Cartridge	153.000
Syquest 200 Cartridge	3X450.000
Syquest 270 Cartridge	124.000
Syquest 270 Cartridge	3X363.000
APS 128 MO Mag/Optical SR2000 (Special)	990.000
Syquest Removable 88C c/ Cart	665.000
Syquest Removable 200 c/ Cart	963.000
Syquest Removable 270 c/ Cart	951.000
ZIP 100 MB Iomega Removable	399.000
APS SyGuard dispositivo antipolvere	19.000
Disco ott TDK128Mb format Mac	39.000
Disco ott Verbatim 230Mb format Mac	59.000
Disco ott Verbatim 600Mb format Mac	160.800
Disco ott Verbatim 1.2Mb format Mac	198.800
Disco ott Verbatim 1.2Mb formScitex	208.700
FloppyDisk 3,5 TDK1.4 Mb confez. da10	14.900
Verbatim DAT Cartridge 60 Metri	17.000
Verbatim DAT Cartridge 90 Metri	20.000
APS SCSI Sentry	99.000
APS SCSI Sentry II	199.000

Novità
Lettore CDROM 4X
con cavi, terminatore e software



499.000

Memorie
Nuove SIMMs per PowerMac 7000-8000-9000

08 MB 70ns DIMM 168 pin PPC	715.000
16 MB 70ns DIMM 168 pin PPC	1.224.000
32 MB 70ns DIMM 168 pin PPC	2.449.000
64 MB 70ns DIMM 168 pin PPC	4.750.000
VideoRam PCI 1MB	180.000

Modem

Supra Fax/Modem 14.4 220 Volts	249.000
PowerPort Bronze 2400/9600	216.000
Powerport Gold 14000 send/rec	469.000
Powerport Platinum 28.8	768.000
Powerport Mercury 19.2 per Duo	768.000
Powerport Mercury 19.2 per Serie 500	768.000
TelePort Bronze II 2400/9600	216.000
Teleport Gold II 14400 220 Volts	259.000
Teleport Platinum 28.8 (Specia mese)	499.000
OneWorld Fax Servers 1 Line LTalk	1.798.000
OneWorld Fax Servers 2 Line Ether	2.705.000
OneWorld Rem. Access 1 Line LTalk	2.164.000
OneWorld Rem. Access 2 Line Ether	3.427.000

Scanners

UMAX Personal scanner	998.000
UMAX Personal scanner+Pshop LE	1.180.000
UMAX Speedy 6+Pshop LE+OP Direct	1.680.000
UMAX Speedy 8+Pshop LE+OP Dir+Archiv	1.880.000
Umax Scanner 1260 +Pshop LE	1.990.000
UMAXScanner Vista ColorPro-Photoshop LE	2.427.000
UMAXScanner PowerLook solo driver	2.990.000
HP ScanJet 3p per Macintosh	899.000
HP ScanJet IIcx per Mac e Pshop	2.099.000
Page Office Scanner per documenti(Novità)	879.000

Stampanti

HP DeskWriter 340 (Novità)	Telefonare
Kit Colore per HP DeskWriter 310/320	85.000
HP DeskWriter 600 Novità	telefonare
HP DeskWriter 660C Novità	990.000
HP DeskJet 850C Novità	1.309.000
Tektronick Phaser 140 a colori PS	2.950.000

Periferiche FORTERA
il TOP dell'informatica
10% sconto sino al 31/12/95

H3.5" 1 GB Hard Disk Ext.	~~1.120.000~~	1.016.000
3.5" 2 GB Hard Disk Ext.	~~1.900.000~~	1.710.000
3.5" Magneto Optical 230 Ext.	~~1.317.000~~	1.185.000
4.4 Speed CD-ROM Drive Ex t	~~637.000~~	573.000
Double Speed CD Writer	~~3.601.000~~	3.241.000

Tutti con case in metallo e terminatore attivo digitale

I prezzi esposti sono applicabili esclusivamente per la vendita per corrispondenza
*I prezzi sono solo indicativi e possono variare a causa della fluttuazione del dollaro USA

Tipo di pagamento
Contrassegno(+2%)- Vaglia telegrafici-Contrassegni postali
Carte Credito:Cartasì/Visa/MasterCard-Esclusi i prodotti di Apple Computer
Tutti i prezzi sono al netto di IVA (16% per il software)

La nostra politica di vendita
*L'addebito sulla carta di credito viene fatto dopo la spedizione
*Garanzia limitata di 30 giorni-Sostituzione immediata del software difettoso
Sostituzione o riparazione sull'hardware a nostra discrezione-Si accettano resi solo se autorizzati

Spedizioni sul territorio Italiano via Corriere
*Spedizioni gratuite per ordini superiori a Lire 3.000.000.
*Lire 15.000+3.000 per Calabria-Sicilia-Sardegna
*Consegne computers: Addebito fisso di Lire 25.000+3.000 per isole

Specials del mese
Hardware
Tutti i mesi negli Specials del mese troverai prodotti a prezzi ancora più straordinari.

998 mila
in Bundle con Phoshop LE
1.180 mila
Novità



Umax Personal Scanner
Eccezionale offerta dello scanner Umax 24 bit a 16,7 milioni di colori con risoluzione a 600 dpi. 4,7 sec. per un A4 al tratto e 50 sec. per un A4 a colori

879 mila
Rivoluzione nell'archiviazione
Novità



Page Office by UMAX (Novità)
Soluzione totale per l'ufficio del 2000. 300 dpi in b/n, al tratto e grigi. 6,4 sec. per leggere un A4. Completo di programma per la totale gestione dell'ufficio

899 mila
16 milioni di colori a 720 dpi
Prezzo irripetibile



Epson Stylus Color
La rivoluzionaria stampante ink-jet a colori con risoluzione sino a 720 dpi e 16 milioni di colori in A4. Alta velocità e basso costo di gestione. Occasione unica.

573 mila
~~637 mila~~
3 anni garanzia assistenza 24 ore
prezzo di lancio



CD-Rom 4.4 X Fortera (Novità)
Lettore CD Rom di altissimo prestigio ad alta velocità. 10% più veloce dei normali 4X. Terminatore digitale. Case in metallo. Garanzia 3 anni. Assistenza 24 ore

489 mila
Grande novità
Novità



EZ-135 Syquest Rimovibile con cart. e cavi
Straordinario nuovo rimovibile Syquest di piccole dimensioni ma grandissime prestazioni. 135 Mb con l'incredibile tempo di accesso inferiore a 14 ms

a cura
di Gioacchino Difazio
e Franco Sarcina

Scanner ex Machina

Umax presenta Mirage Machina, uno scanner che si propone come la soluzione completa e definitiva per il prepress. Le caratteristiche tecniche dichiarate di questa macchina le permettono, almeno sulla carta, di tener fede ai suoi propositi. Mirage Machina può leggere foto, trasparenti e oggetti reali, poiché possiede una profondità di fuoco di 5 cm, ed è in grado di arrivare ad una risoluzione massima di 1.600 dpi hardware (che arrivano a 9.600 con l'interpolazione, nei disegni al tratto). Il tutto con una profondità di colore di 30 bit per pixel. Come tutti gli scanner Umax, anche Mirage dispone di un driver di intelligenza artificiale, presente su questa macchina in una nuova versione, chiamata Magic Scan 2.2. Magic Scan permette all'utente di ottenere un'anteprima a 16 milioni di colori, inoltre è dotato di potenti funzioni di fotoritocco (bilanciamento e correzione dei colori, sharpening, deretinatura) grazie alle quali è facile ottenere scansioni di ottima qualità in un solo passaggio. Umax è distribuita in Italia da **Image** (tel. 0523/334994). □



Ecco Mirage, lo scanner proposto da Umax nella versione Machina, destinata al mondo del prepress

La legge della domanda e dell'offerta

Internet, come del resto ogni volano commerciale che si rispetti, sta attirando a se un numero sempre crescente di aziende che vogliono offrire servizi di vendita on-line. Le cifre americane, del resto, danno ragione a quanti investono in questo media: 25-30 milioni di utenti per un giro di affari che nell'ultimo anno fiscale ha superato i 120 milioni di dollari. Grosse cifre per grandi moli di dati che circolano e vengono elaborate sulla rete. È notizia di questi giorni la promozione, da parte della Netscape Communication, di un sistema di codifica dei dati, per rendere sicura qualsiasi transazione commerciale. Il sistema, chiamato Fortezza, è basato su PcCard, e contiene una chiave hardware su chip simile a quella presente sulla Carta Moneta o sulla Carta Blu francese. In attesa del varo del sistema Fortezza, Netscape non riposa certo sugli allori conquistati in quest'ultimo anno, né tantomeno su progetti per il lontano futuro, ma continua ad acquisire tecnologie e strumenti. Risale ai primi giorni di novembre l'accordo con la ***Informix*** *(tel. 02/954501), società specializzata nella tecnologia database parallela, volto ad includere i server database Informix nelle soluzioni Netscape Internet Application. Inizialmente le soluzioni fornite in joint venture saranno due: Informix-OnLine Dynamic Server, destinato a chi necessita elaborazioni su alti volumi di transizioni nonché gestione dei dati in tempo reale su piattaforma ad elaborazione parallela e Informix-SE, soluzione entry-level per tutte le piccole entità commerciali che vogliono vendere i propri prodotti via Internet. Maggiori informazioni possono essere reperite al'URL:* http://www.informix.com. □

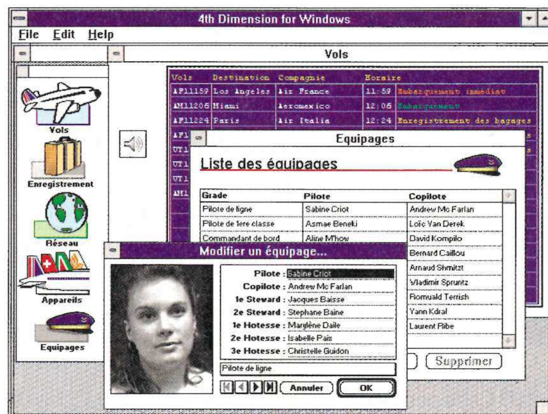
Fate largo

Anche i computer più economici montano oggi hard disk sempre più grossi, ma le esigenze di spazio degli utenti crescono proporzionalmente: file e applicazioni si moltiplicano occupando settori e settori, finché anche un hard disk da 500 Mb risulta insufficiente alle esigenze di un semplice studente. È anche vero che, secondo alcuni studi, circa l'80% dei documenti presenti su una memoria di massa rimane inutilizzato per la maggior parte del tempo. Da qui l'idea che sta alla base di HSM ToolKit, il nuovo software della FWB (ditta che di memorie di massa se ne intende) dedicato alla gestione dell'archiviazione dei documenti. Il principio di funzionamento di HSM ToolKit è quello di tenere sull'hard disk solo ciò che serve realmente, e riporre su una memoria di massa secondaria i file vecchi e non utilizzati. Il software della FWB esegue questo compito automaticamente e in maniera trasparente, basandosi però - com'è naturale- su una serie di parametri impostati dall'utente. I file così rimossi, comunque, rimangono sempre facilmente accessibili, poiché HSM ToolKit lascia sull'hard disk principale un alias, cliccando sul quale si aprirà automaticamente il file a cui si riferisce, ovunque questo si trovi. HSM ToolKit, come gli altri prodotti FWB, è distribuito in Italia da ***American Dataline*** *(tel. 0422/451150)* □

4D va su Windows

ACI ha reso noto la disponibilità della versione per Windows del database relazionale 4th Dimension. L'applicativo, dotato di una architettura a 32 bit, gira indifferentemente sotto Windows 3.1, Windows NT e il nuovo Windows 95. 4th Dimension, dunque, può beneficiare di quelle caratteristiche cross-platform che consentono agli sviluppatori di realizzare applicativi in grado di funzionare indifferentemente su tutte le piattaforme hardware più diffuse, senza la necessità di apportare modifiche sostanziali al codice. Gli unici elementi che dovranno eventualmente essere riscritti per le piattaforme Windows, infatti, saranno quasi esclusivamente le procedure esterne realizzate in linguaggio C. Insieme a 4th Dimension per Windows, la ACI (tel. 011/797221) distribuirà inoltre 4D SDK, un kit di sviluppo che permetterà di scrivere, compilare e distribuire un numero illimitato di applicazioni 4D, libere da qualunque royalty (4D SDK è già disponibile in versione Mac). Il nuovo Compiler Pro con estensione cross-platform, inoltre, consente di creare applicazioni "fat binary" in grado di girare indifferentemente su piattaforme 680x0, PowerPC, 80x86 e Pentium.

La configurazione minima per utilizzare 4th Dimension sotto piattaforme Windows, richiederà un Pc 386 con almeno 8 Mb di RAM e Windows 3.1 o successivo. □



La versione per Windows di 4th Dimension consente agli sviluppatori di realizzare con poco sforzo vere applicazioni cross-platform

+ imparare - giocare

Secondo una ricerca effettuata da Eurisko, il computer è oggi sempre più presente nelle famiglie italiane, e per i bambini assume sempre più una connotazione mitologica, che lo porta a soppiantare, nella scala dei valori dei giovani, cose come la moto, classico oggetto del desiderio giovanile. I genitori hanno invece un atteggiamento ambivalente nei confronti del computer. Da un lato, quando usato solo per i videogiochi, lo considerano un oggetto "passivizzante", dall'altro, seguendo il nuovo modello educativo cosiddetto del bambino "strumentato" (in base al quale si tende a fornire al bambino tutti gli strumenti necessari a renderlo indipendente e a orientarsi bene nel mondo moderno), vorrebbero che i loro figli acquisissero notevole familiarità con il computer.

Come fare a conciliare questi atteggiamenti contrapposti? Ci ha pensato la **Editrice Giochi** (tel. 02/55187015), che ha escogitato una soluzione che ricorda quella dei famosi cioccolatini con più latte e meno cacao, ideando una linea di computer specifica per bambini dai 3 ai 10 anni, caratterizzata da un contenuto pedagogico calibrato sulle diverse fasce d'età. Si chiamano Computer Bit, e sono realizzati in plastica ultraresistente e senza spigoli, per aumentarne la sicurezza. Sono dotati di una tastiera alfanumerica in tutto simile a quella dei computer per "grandi", e di un display a cristalli liquidi. I contenuti però, ovvero i software, sono stati studiati apposta per soddisfare le esigenze dei genitori e le curiosità dei bambini. I Computer Bit sono tutti dotati di un sintetizzatore vocale, che accompagna i piccoli utenti durante le loro esplorazioni. □



Solo un po' più colorati dei portatili per adulti, ai computer della Editrice Giochi non manca nulla

L'audio su Internet

Il sistema RealAudio, per trasmettere via TCP/IP (e quindi via Internet) segnali audio in tempo reale, verrà presto aggiornato. La **Progressive Network** (*info@prognet.com*) ha infatti annunciato che in gennaio sarà disponibile la versione 2.0 di questo sistema che, grazie ad una nuova tecnologia di encoding e a nuovi server, consentirà di ricevere, se si possiede una connessione ad Internet a una velocità di 28,8 Kbit per secondo o superiore, audio mono con una qualità, a detta della Progressive Network, pari a quella di una radio in modulazione di frequenza. Un'altra novità della versione 2.0 è il sistema Real Audio Multimedia Synchronization. Grazie ad esso si potrà ricevere dal server, insieme al segnale audio, anche altri tipi di dati, come ad esempio un identificativo URL (Unique Resource Location) che permetterà di cambiare l'immagine visualizzata a monitor in sincronia con l'audio. RealAudio 2.0 è stato realizzato con un'architettura aperta, e quindi gli sviluppatori potranno integrare le sue funzionalità all'interno delle proprie applicazioni. □

Per alti volumi di stampa

*Dalla **Dataproducts** (tel. 001/805-5784000) è in arrivo una stampante laser dipartimentale capace di stampare fino a 40 pagine al minuto in formato A4 e 20 in tabloid, dotata di un engine Hitachi da 400 punti per pollice. Il modello, denominato Typhoon 40, utilizza due processori: un IDT 3081 RISC a 33 MHz e un Motorola 68302 CISC a 16 MHz, è dotato di 16 Mb di RAM espandibili a 32 Mb, hard disk interno da 80 Mb e floppy da 1,44 Mb. Typhoon 40 utilizza un interprete PostScript PhoenixPage level 1 ed è compatibile anche con il linguaggio HP PCL 5. Le interfacce fornite di serie sono la seriale e la parallela Centronics; in opzione, è possibile anche acquistare una scheda Ethernet dotata della tecnologia proprietaria Dataproducts Virtual Printer, che consente di creare fino a 64 differenti impostazioni personalizzate per l'utilizzo in rete di questa stampante.* □

Il senso del dovere.

Macintosh Performa™ 6200 ha nel cuore la rivoluzionaria e potente tecnologia Risc PowerPC™ che in ufficio permette di gestire il lavoro in modo semplice, rapido e interattivo. Videoconferenze da scrivania a scrivania, documenti multimediali per presentazioni accattivanti, banche dati e servizi telematici sono a tua disposizione per dare al tuo lavoro più professionalità, grazie anche all'innovativo sistema operativo Mac OS. Macintosh Performa 6200, dotato di lettore CD interno a quadrupla velocità, è anche fax e segreteria telefonica*. Perchè, fra le altre cose, ha molto senso pratico.



Il senso del piacere.



Entrate ed uscite, spese impreviste, contabilità domestica, appuntamenti e scadenze da non dimenticare: Macintosh Performa 6200 è indispensabile anche in famiglia. Potrai studiare, imparare le lingue e navigare in Internet. Potrai vedere la TV usando il telecomando o elaborare a tuo piacere i tuoi video o le tue foto. La scheda MPEG, in opzione, ti consente la visione di filmati ad altissima qualità direttamente da CD. Scoprirai così un nuovo modo di vivere il tempo libero. Con Macintosh Performa 6200 le potenzialità dei multimedia sono infinite. In tutti i sensi.

La Linea Macintosh Performa parte da L. 2.090.000**

Macintosh Performa 6200. La doppia anima della multimedialità.



Apple Computer

Delta DISTRIBUZIONE
Via Brodolini, 30
21046 - Malnate (Va)
Tel. 0332/803.111
Fax 0332/860.781

er maggiori informazioni rivolgetevi ai seguenti punti vendita:

DS Via Bevagna, 46 - 00191 Roma
el. 06/8818159 Fax 06/8803087

ID Via N. Aversano, 4/a
4100 Salerno - Tel. 089/221331
ax 089/238695

RCHIMEDIA INFORMATICA Via De
orenzi, 10 - 28044 Verbania Intra
el. 0323/401083 Fax 0323/404985

artolib. DITEL PIER PAOLO & C.
ia Genova, 57a - 07026 Olbia
el. 0789/26336 Fax 0789/24519

OMPUSERVICE Via XXV Aprile, 52
2100 Arezzo - Tel. 0575/352275
ax 0575/21755

DISPLAY POINT Via Bernascone, 16
21100 Varese - Tel. 0332/237592
Fax 0332/237598

DISPLAY POINT C.so Italia, 34 Milano
Tel. 02/86455315 Fax 02/86455358

DISPLAY POINT Via Solferino, 5
25100 Brescia - Tel. 030/3770071
Fax 030/42100

EASY MAC Via Festo Avieno, 118
00136 Roma - Tel. 06/35491767
Fax 06/35491757

FANEROS V.le Italia, 23/25
20090 Corsico (MI)
Tel. 02/45100171 Fax 02/45101280

ICC Viale San Francesco d'Assisi, 18
83100 Avellino - Tel./Fax 0825/30169

KEY FOR Via Costa di Prepo, 4
06100 Perugia - Tel. 075/5002270
Fax 075/5002273

LAGOVAL Reg. Borgnalle, 10N
11100 Aosta - Tel. 0165/43929
Fax 0165/33303

LOGICAL Via Gibellini, 92/94
28100 Novara Tel. 0321/621747
Fax 0321/478526

MACPOINT Viale Certosa, 132 20156
Milano - Tel. 02/38003168 Fax
02/38004247

NETCOM Via Lamarmora, 8D Biella
Tel. 015/22495 Fax 015/30212

PIERANTONI UFFICIO Via Macerata, 6
61100 Pesaro
Tel 0721/402122 Fax 0721/402144

POLIGRAF Via N. Fabrizi, 170
65122 Pescara - Tel. 085/4213502
Fax 085/4214031

QUADRINFORM Via Marittima, 498/500
03100 Frosinone
Tel. 0775/202333 Fax 0775/202367

ZENIT INFORMATICA c/o Torri P.zza
Martiri, 3/B - 28100 Novara
Tel. 0321/611022 Fax 0321/30886

**Sui modelli che prevedono queste caratteristiche. **Iva esclusa. Macintosh e Performa sono marchi di Apple Computer. PowerPC è un marchio di I.B.M. usato su licenza. Hot Line gratuita per i primi 3 mesi.*

Con lo scanner tra le dita

L'introduzione dei dati nei documenti elettronici è sempre stata un problema, al quale si è ovviato, ottimamente peraltro, con l'invenzione e il continuo perfezionamento dei software di OCR, abbinati di solito a scanner piani.

La I.R.I.S. propone invece una soluzione per l'immissione di dati presi da qualsiasi tipo di supporto cartaceo (libri, quotidiani, opuscoli, ecc.).

State scrivendo una relazione e avete bisogno di citare un lungo brano tratto da un manuale tecnico? Volete archiviare l'articolo di un quotidiano che vi ha particolarmente interessato? Nessun problema: con DataPen (distribuito dalla **Lead**, tel. 0332/870780) avete la soluzione a portata di mano, anzi di dito. Si tratta di un piccolo scanner avente la forma di una penna, che si "passa" sul testo da scansire e lo analizza, inserendolo poi direttamente nel vostro word processor o database (o altro) proprio nel punto in cui si trova il cursore. DataPen è dotato di un potente sistema di riconoscimento del testo (disponibile anche in versione nativa Power Mac), basato su una tecnologia Omnifont che gli permette anche di imparare a riconoscere caratteri di scarsa qualità o simboli speciali.

DataPen legge caratteri aventi un corpo oscillante tra gli 8 e i 22 punti, ad una risoluzione di 300 dpi. È fornito di un'interfaccia parallela su scheda NuBus, alla quale va collegata: questo ne preclude, naturalmente, l'utilizzo su tutti quei Macintosh non dotati di uno di questi slot. □



Il DataPen è forse il primo scanner in forma di penna: si tiene tra due dita ed è fornito con un potente OCR

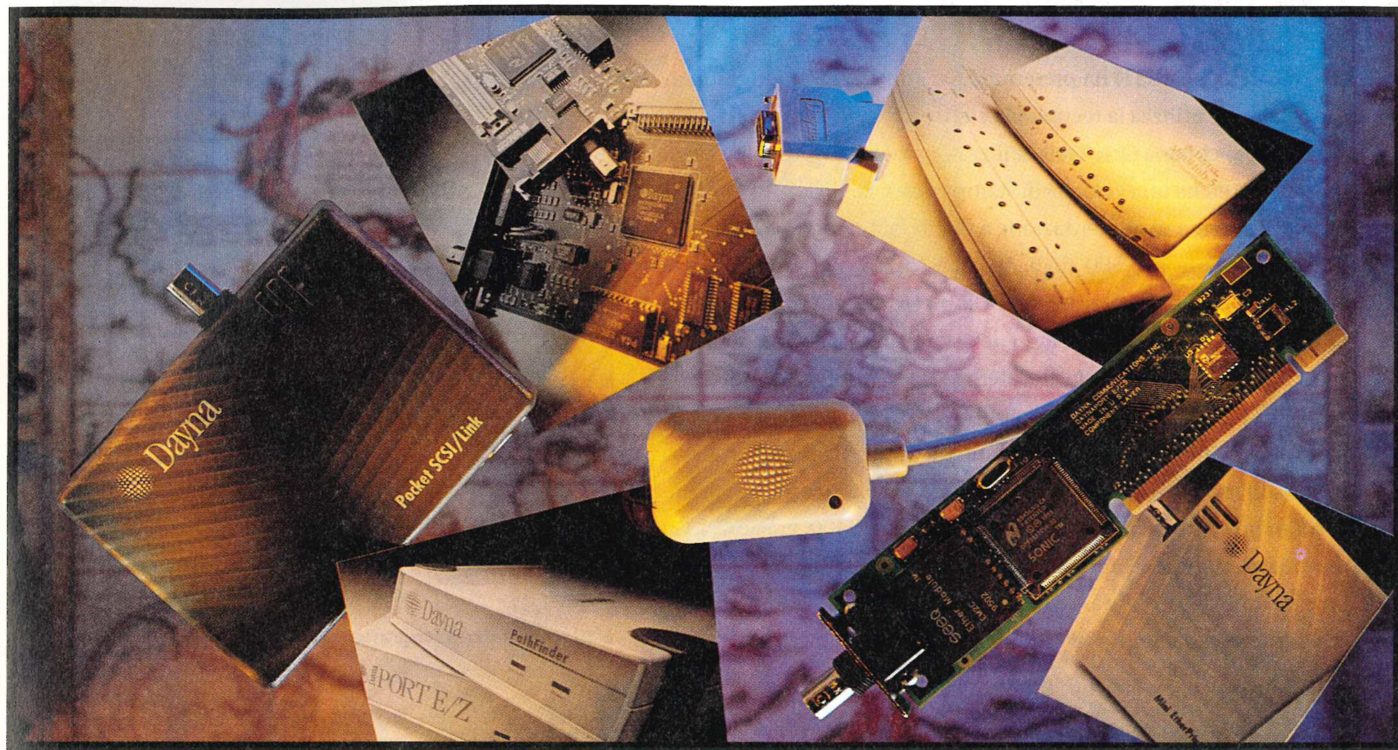
Auguri elettronici

Natale è alle porte, e come ogni anno tantissime famiglie stanno cercando un sistema originale per mandare ad amici e parenti cartoline di auguri che escano dalla banalità. Un aiuto in questo senso viene dalla Connectix: la società californiana (per informazioni **Elcom**, tel. 0481/536000) ha recentemente realizzato QuickCards, un CD-ROM che contiene oltre 60 cartoline di auguri in formato elettronico, che possono essere ulteriormente personalizzate utilizzando una QuickCam o un altro dispositivo per l'input delle immagini. Un "biglietto di auguri elettronico" QuickCard consiste in pratica in una presentazione multimediale, con testo, immagini, suono e video che, una volta realizzata, può essere registrata su un comune floppy disk. Il CD-ROM, già disponibile negli Usa in formato Mac e presto anche per Pc, consente comunque di registrare il messaggio multimediale di auguri in entrambi i formati. Chi riceverà il floppy, con un semplice doppio clic potrà gustarsi un biglietto di auguri davvero originale. □

Le applicazioni del virtuale

*Si è tenuto alla facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, il 24 e 25 ottobre scorso, un interessante seminario sul tema delle "Applicazioni del virtuale". Il seminario è stato un punto d'incontro fra vari ricercatori impegnati, nell'ambito delle loro specifiche materie di interesse, nella realizzazione per mezzo delle tecnologie informatiche di progetti che riguardano l'ipermedialità e i sistemi virtuali. Gli argomenti trattati dai relatori, tutti di calibro internazionale, sono stati i più diversi: dalla biomeccanica alla progettazione della città e dell'ambiente, dalla salute al recupero del patrimonio storico ed architettonico, dalla robotica alla vita artificiale. Chi desiderasse informazioni, può contattare **Conseil Relazioni Pubbliche**, tel. 02/29517812.* □

La nostra linea di Prodotti Ethernet per Mac.



Dayna è la scelta migliore per creare una rete Ethernet completa in ambito Macintosh.

I Prodotti Dayna ti consentono di collegare i Macintosh recenti ed obsoleti grazie alle schede interne ed ai dispositivi esterni che ben si adattano alle tue esigenze. La famiglia DaynaPort ti offre schede dall'elevato rapporto prestazioni/prezzo per tutti i Macintosh con slot interno.

No Boundaries

NO LIMITS

A questa famiglia appartiene la nuova DaynaPort E/CS per tutti i Macintosh con Communication slot. Inoltre DaynaPort Easynet permette il collegamento istantaneo di Macintosh dotati di scheda Ethernet on board alla rete esistente; infine E/Z e SCSI/Link sono la soluzione ideale per collegare i modelli privi di slot interno.

Creare piccoli gruppi di lavoro è semplice grazie a Dayna Star MiniHub-5 e MiniHub 8. Di disegno moderno e accattivante, questi piccoli concentratori sono dotati di led che consentono di tenere facilmente sotto controllo l'attività della rete.

Pathfinder ti consente una facile installazione ed una pronta affidabilità per i collegamenti Plug and Play tra reti Ethernet e Localtalk e se si devono collegare solo pochi device Localtalk alla rete Ethernet esistente, MiniEtherprint Plus è leader nel settore.

Presto Dayna offrirà una linea completa di prodotti Ethernet a 100Mb/sec., completando così una linea di prodotti che il nome Dayna garantisce dal punto di vista affidabilità e supporto.

Rivenditori specializzati sui prodotti Dayna:
Repp Italia - P.zza Sicilia, 6 - 20146 Milano
Tel. 02 - 480.227.75 – Fax 02 - 480.227.70

Infosù srl - via Tabacchi, 45 - 10132 Torino
Tel. 011 - 899.53.57 – Fax 011 - 899.13.79

Delta
DISTRIBUZIONE

Sede: Via Brodolini, 30 - 21046 - Malnate (Va) – Tel. 0332/80.31.11 - Fax 0332/86.07.81
Filiale: Via Zoe Fontana - Palazzina B1 Tecnocittà - 00131 Roma – Tel. 06/41.90.141 - Fax 06/41.90.541
Filiale Triveneto: Via Friuli, 18 - 31057 Lanzago Silea (Tv) – Tel. 0422/46.10.10 - Fax 0422/46.09.90

Dayna®

Il plotter rapido

■ **Océ** (tel. 02/21631) ha presentato un interessante plotter dipartimentale che utilizza la tecnologia elettrofotografica a barra di LED. Il modello si chiama Océ 9400, utilizza carta comune in rullo fino al formato A0 ed ha una velocità di stampa di 1,6 pagine A0 al minuto. Grazie al sistema di alimentazione a due bobine e ad una riserva di toner sufficiente per 500 fogli A0, questo fotoplotter può essere utilizzato per lunghi periodi senza la necessità che un operatore intervenga per sostituire il materiale di consumo. Un'altra caratteristica da segnalare riguarda il sistema di scrittura, che utilizza la tecnologia Océ Enhanced Resolution Printing; grazie ad essa le particelle di toner vengono trattate in modo da sovrapporsi al meglio, in modo da eliminare il più possibile l'effetto di scalettatura di solito presente sulle linee oblique. Infine Océ 9400, grazie al fatto che tra una stampa e l'altra il sistema viene mantenuto a riposo con un consumo di corrente assai limitato, presenta delle ottime caratteristiche anche dal punto di vista del risparmio energetico. □



Il plotter elettrofotografico Océ 9400

MacPoint distribuisce Fortera

■ **MacPoint** (tel. 02/380 04239), la nota società di mail order con sede a Milano, ha ottenuto la distribuzione esclusiva della nuova linea di periferiche Fortera, prodotta dalla giapponese WinSystem Corporation. Si tratta di prodotti destinati sia a Mac sia a Windows. La linea comprende hard disk di alta capacita, lettori magneto ottici, lettori e masterizzatori di CD. Vista l'elevata affidabilità dei prodotti Fortera, MacPoint offre una garanzia di tre anni, oltre a un servizio di assistenza specializzato in grado di effettuare le riparazioni entro 24 ore. □

Ultimissime da HP

■ *La **Hewlett-Packard** (tel. 02/92121) ha recentemente presentato negli Stati Uniti una raffica di nuove periferiche: una stampante e tre scanner. Iniziamo con la stampante laser per grandi volumi LaserJet 5Si MX, in grado di stampare 13 pagine al minuto in formato tabloid e 24 in A4. Questo modello è ben dimensionato per essere utilizzato intensivamente, essendo dotato di due cassetti di alimentazione da 500 fogli l'uno e di uno multifunzione (adatto quindi anche per il caricamento di buste) da 100 fogli; inoltre, il cassetto di uscita può contenere 600 fogli. Le altre caratteristiche della LaserJet 5Si MX solo la risoluzione di 600 punti per pollice, l'interprete PostScript Level 2, un hard disk interno da ben 420 Mb, 12 Mb di RAM espandibili a 76, un processore AMD RISC con frequenza di clock di 40 MHz per la rasterizzazione della pagina e interfacce LocalTalk, parallela ed Ethernet. In opzione, questa stampante può essere dotata, oltre che di vari cassetti di alimentazione aggiuntivi, anche di una unità per la gestione della stampa fronte-retro. Per quanto riguarda gli scanner, segnaliamo lo ScanJet 4c, scanner piano a colori a basso costo con una risoluzione hardware di 600 dpi e 2.400 dpi via interpolazione software, fornito con Adobe Photoshop LE e, in opzione, con un caricatore automatico di fogli e un adattatore per la scansione di trasparenti. È a 256 livelli di grigio invece il modello ScanJet 4Si, che ha come caratteristica saliente un caricatore automatico capace di 50 fogli, mentre la risoluzione ottica è di 300 dpi (interpolabili a 1.200). Infine, l'ultimo modello è lo ScanJet 4s, un piccolo scanner da scrivania per l'acquisizione dei documenti simile al Visioneer PaperPort. La risoluzione di questo modello è di 400 dpi. Infine, segnaliamo che tutti e tre i nuovi scanner, grazie ad una accordo con la stessa Visioneer, vengono forniti con "di serie" il software cross-platform OCR (Oriented Character Recognition) PaperPort.* □

FileMaker Pro

ANCORA IN OFFERTA A

L. 399.000*

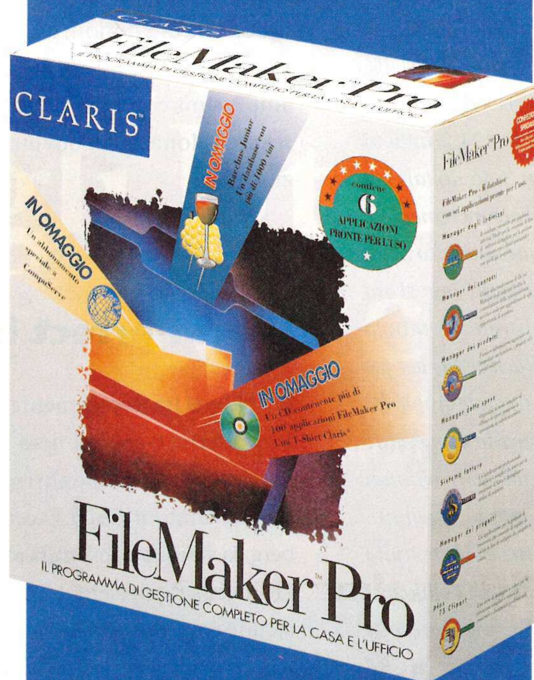
ANZICHÉ L. ~~695.000~~*



Oscar "Applicando" 1994 Prodotto dell'anno

Versione Macintosh

OFFERTA SPECIALE
Fino al 31.12.95



Non perdete quest'offerta promozionale disponibile presso il vostro rivenditore: FileMaker Pro al prezzo eccezionale di Lit. 399.000*!

Il pacchetto contiene:

- FileMaker Pro 2.1 versione Macintosh con la documentazione completa in italiano.
- 6 applicazioni professionali e personali pronte per l'uso che vi aiuteranno ad iniziare subito a lavorare.
- Baccus Junior, applicazione con più di 1000 tipi di vini catalogati, che potrete arricchire man mano durante la sua utilizzazione.
- Una richiesta di Kit d'iscrizione CompuServe, che dà diritto ad un mese di abbonamento gratuito ed a un credito di più ore di collegamento.
- La scheda di registrazione da rispedire compilata in modo da poter ricevere il vostro CD ROM che contiene più di 100 applicazioni FileMaker Pro ed una esclusiva maglietta Claris.

Quest'offerta è disponibile dal vostro rivenditore di fiducia.
Approfittane subito!

Configurazione per Macintosh:

- Macintosh Classic, LC, SE, II, Portatile, Power Book o Quadra;
- Hard Disk;
- 2 Mb di memoria RAM minima (4 Mb consigliate);
- Software System 6 o successivo (Consigliato System 7).

*Prezzo I.V.A esclusa

CLARIS™

Simply Powerful Software ™

Per informazioni rivolgersi a:
Sales & Marketing Partners Italy srl
Via Milano, 150 - 20096 Cologno Monzese (MI)
tel 02/27.32.61 - fax 02/27.32.65.53

Distributori per l'Italia:
Delta srl Via Brodolini, 30 - Malnate (VA)
Ingram Micro spa Via Roma, 74
Cassina de Pecchi (MI)

SUBITO IN OMAGGIO!

\+ 6 APPLICAZIONI PRONTE PER L'USO:

- Gestione degli Indirizzi
- Gestione dei Contatti
- Gestione dei Prodotti
- Gestione delle Spese
- Sistema Fatturazione
- Gestione dei Progetti

\+ BACCUS JUNIOR

\+ 75 CLIPART

Rispedite la vostra scheda di registrazione e riceverete

\+ 1 CD ROM di 100 APPLICAZIONI

\+ UNA ESCLUSIVA MAGLIETTA !

FileMaker Pro è...un database.
Forse la parola vi ha a volte spaventato, ed avete pensato che fosse qualcosa di troppo complicato per voi.
FileMaker vi farà cambiare idea. Subito. Perché è un Database così semplice e potente che potrete utilizzarlo all'istante, sia al lavoro sia a casa.
Con FileMaker sarete in grado di gestire per la prima volta su computer ed al meglio le vostre spese, la vostra biblioteca e videoteca, i vostri indirizzi e recapiti telefonici, e tante altre cose. Per avere poi tutto a disposizione con un semplice click.
Con l'aiuto delle applicazioni pronte all'uso fornite in questa offerta, troverete subito la maniera di approntare e personalizzare gli strumenti che vi occorrono.
FileMaker Pro è potente e non vi limita nella scelta del vostro computer. Le due versioni, Windows e Macintosh, sono perfettamente compatibili, identiche nel funzionamento e nei documenti prodotti. I file sono infatti interscambiabili.
Più di un milione di persone hanno scelto FileMaker Pro sino ad oggi.
Probabilmente voi capirete presto il perché.
Approfittando dell'offerta.

Rivolgetevi a:

ABC Informatica Schio srl, Schio - VI - Tel 0445-526526
Alcor spa, Milano - Tel. 02-70101020
Archimedia Informatica srl, Verbania - VB - Tel. 0323-581591
Bitware sas, S. Vendemiano - TV - Tel. 0438-402123
C.E. srl, Milano - Tel. 02-33603122
Computeam sas, Lissone - MI - Tel. 039-2012372
Data Port srl, Pontedra - PI - Tel. 0587-488155
Data Shop Torino srl, Torino - Tel. 011-295132
Data Trade srl, Dogana - RSM - Tel. 0549-908902
Dedra srl, Portogruaro - VE - Tel. 0421-272155
Electra Domus snc, Vicenza - Tel. 0444-321938
Friulcomputer sas, Tavagnacco - UD - Tel. 0432-575025
Intermedia SH srl, Reggio Emilia - Tel. 0522-920550
I.U.C. srl, Napoli - Tel. 081-5511828
I&I srl, Brescia - Tel.030-7750430
Iret System srl, Reggio Emila - Tel. 0522-516815
Irpe srl, Malnate - VA - Tel. 0332-861070
ISI Prog srl, Bari - Tel. 080-5018658
Kronos srl, Forlì - Tel. 0543-29510
Mac Point srl, Milano - Tel. 02-38002943
Magnetic Media Bergamo srl, Bergamo - Tel. 035-270243
Melange sas, Arena Po - PV - Tel. 0385-70570
Mida srl, Roma - Tel. 06-5810689
Mos 80 srl, Verona - Tel. 045-543222
Polisistemi srl, Milano - Tel. 02-2842890
Rekordata srl, Torino - Tel. 011-3856656
Sals Informatica srl, Genova - Tel. 010-589327
Ser Data srl, Bologna - Tel. 051-342200
Sinergie Rimini srl, Rimini - Tel. 0541-54045
Softkit, Pisa - Tel. 050-544124
TC CentroMilano spa, Milano - Tel. 02-76007333
Uomo Computer New srl, Montebelluna - TV - Tel. 0432-303162
Welt GMBH srl, Bolzano - Tel. 0471-973020

Business news

a cura
di Gioacchino Difazio
e Franco Sarcina

Un record per Apple

L'anno (fiscale) 1995 ha portato per ***Apple*** *un buon raccolto. Il fatturato ha raggiunto infatti gli 11,1 miliardi di dollari (il 20,4% in più rispetto all'anno scorso), con 424,2 milioni di utili (ben 3,45 dollari per azione). Tale incremento è dovuto ad un aumento della domanda quale non si era mai registrato in tutta la storia della società, per far fronte al quale Apple ha dovuto aumentare la produzione a livelli mai prima raggiunti. Anche Apple Italia segue l'esempio della casa madre, raggiungendo un fatturato di 284 miliardi di lire.* □

Il volo di Iomega

Nel terzo trimestre fiscale, conclusosi il 31 ottobre 1995, **Iomega** ha riscontrato una crescita del 138% nel fatturato: le vendite sono arrivate a 84,7 milioni di dollari (mentre nello stesso periodo dell'anno scorso ammontavano a 35,6 milioni), con un utile netto di 2 milioni di dollari. Il successo è dovuto in gran parte alle vendite dei nuovi driver Zip e Ditto, che hanno riscontrato amplissimi consensi presso il pubblico. Per raggiungere questi risultati, Iomega ha dovuto aumentare la sua capacità di produzione. □

WordPerfect in vendita

Novell ha recentemente annunciato l'intenzione di vendere la **WordPerfect**, società nota soprattutto per i suoi word processor ma che realizza anche altri software per l'office automation. Come ha dichiarato il Chief Executive Officer di Novell, Bob Frankenberg, la vendita consentirà alla società di concentrarsi sul suo "core business", rappresentato dal software per il networking. Secondo alcune voci, due grosse società del settore hanno già preso contatti con il management di Novell per rilevare WordPerfect. La società di Orem, nello Utah, aveva acquisito il controllo di WordPerfect poco più di un anno e mezzo fa, nel marzo del '94. □

I falsari

Ancora un duro colpo ai pirati dell'informatica, anzi due. Il primo è stato sferrato a Milano dal procuratore aggiunto Nicola Cerrato e dal suo pool anti-contraffazioni presso la pretura: questa volta, però, non si trattava dei soliti contraffattori che riproducono dischetti rivenduti poi a poche migliaia di lire, bensì di veri e propri falsari che riproducevano i prodotti in tutto e per tutto (i software falsificati erano Microsoft Word 6.0 per Windows e Windows for Network). I pacchetti così abilmente contraffatti erano poi smerciati attraverso il canale dei rivenditori. Ma il diavolo, come dice il proverbio, fa le pentole e non i coperchi: i falsari, pur essendo riusciti ad imitare alla perfezione i pacchetti della Microsoft, non hanno potuto inserire il certificato di originalità e il bollino con l'ologramma Microsoft. Grazie a questa mancanza, notata da qualcuno dei rivenditori (altri hanno fatto finta di non vedere e sono stati denunciati per ricettazione), è scattata la denuncia e quindi l'operazione. Il secondo colpo della magistratura è invece andato a segno a Roma, dove è stata sgominata un'organizzazione composta da due romani e tre egiziani, che smerciava programmi illegali nelle bancarelle del mercatino di Porta Portese.

La reazione dei magistrati è stata in questo caso molto dura anche con coloro che hanno acquistato i programmi illegalmente riprodotti, perché erano pienamente consapevoli di compiere un reato. ■

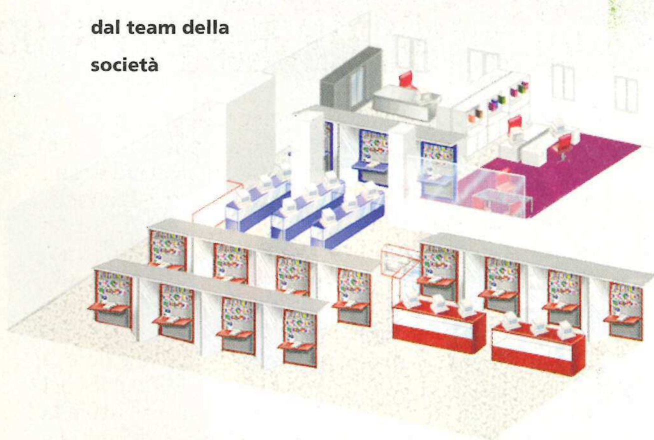
Dall'Hi-Fi al Mac (ma non solo): passato, presente e futuro di MacPoint e del suo titolare, Giancarlo Bonetti

La passione e il business

di Franco Sarcina

Una lunga carriera iniziata nel settore della pubblicità (sua è la campagna della casa produttrice di Hi-Fi Akai, raffigurante il David di Michelangelo, in auge negli anni Settanta), proseguita poi nel settore della distribuzione di prodotti ad alta fedeltà, e approdata infine a Macintosh, quasi per caso, nel 1990.

Giancarlo Bonetti, titolare della MacPoint, così racconta il suo rapido innamoramento per il personal della Mela: «Nell'aprile del '90 ero andato a un convegno alle isole Hawaii, organizzato dalla Monster Cable, una società che produce cavi ad altissima qualità per il collegamento di sistemi Hi-Fi. Il presidente della Monster era un vero Mac-maniaco, ed aveva curato tutto il marketing della società con il personal della Mela. Appena tornato a casa, comprai un Mac IIcx, e per tre o quattro mesi lo "studiai" a fondo. Programmai anche con FileMaker durante le vacanze estive».



Il progetto del negozio MacPoint di viale Certosa a Milano, realizzato dal team della società

Da qui alla decisione di fondare MacPoint, il passo fu breve. In quegli anni, di mail order per Mac ne spuntavano parecchi, ma la tenacia e le idee chiare di Bonetti hanno fatto sì che la società da lui costituita sia una delle pochissime sopravvissute -e prosperate- fino ad oggi.

Ma quali sono le chiavi del successo di un mail order? Bonetti è esplicito: «Le nostre *golden keys* sono i prezzi aggressivi e la grande rapidità dei tempi di consegna». Noi aggiungiamo inoltre un catalogo molto aggiornato e un'ottima visibilità garantita dalla pubblicità e anche dalla presenza on-line (all'indirizzo *http://www.espero.it/macpoint/home.html*).

Ma le attività della MacPoint non si limitano alla vendita per corrispondenza. In viale Certosa a Milano è presente un negozio che è anche diventato un luogo dove molti Mac-fan meneghini si ritrovano non solo per un acquisto, ma anche per scambiarsi idee, opinioni, consigli. La competenza dei commessi è garantita da regolari corsi di aggiornamento e di marketing tenuti dallo stesso Bonetti. MacPoint è inoltre attualmente impegnata nella creazione di una rete di punti vendita in franchising nelle principali città d'Italia.

Le sere di Internet

Al momento in cui stiamo scrivendo, un'altra iniziativa sta per prendere il via presso il negozio di viale Certosa: a breve verranno organizzati, in una sala dotata di computer, dei corsi su Internet. La caratteristica saliente di questi corsi è che essi si svolgeranno in un'unica sessione, dalle 9 di sera a mezzanotte, e che verteranno non solo sulla navigazione, ma anche sui problemi pratici della connessione via modem.

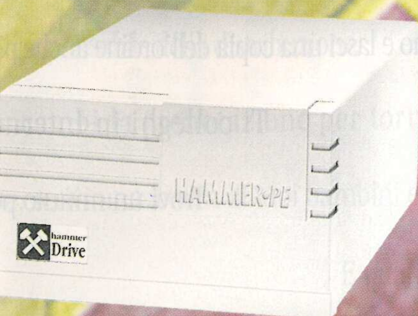
L'ottimismo della ragione

In un luogo così "macish", all'inizio ci aveva sorpreso la presenza di alcuni scaffali dove erano esposte copie di Windows 95 e dei relativi prodotti per questa piattaforma, ma ad una nostra domanda a riguardo Bonetti è intervenuto subito con una tesi che esorcizza molte paure: «Windows 95? Un buon prodotto, lanciato con un grandissimo senso del marketing, che porterà sicuramente il mercato complessivo dei personal computer ad espandersi. E anche Apple, se saprà giocare bene i suoi assi, potrà conquistare la sua ricca fetta di torta». ■

Per informazioni:
MacPoint
tel. 02/38002943

LA QUALITA' FWB AL GIUSTO PREZZO

Hammer•PE 1.190.000 (1GB) - 2.250.000 (2GB) - 3.690.000 (4GB)



Finalmente la qualità FWB al giusto prezzo. I dischi rigidi FWB della gamma Hammer•PE sono il miglior compromesso tra prezzo, prestazioni e affidabilità. Nulla è lasciato al caso nei dischi rigidi Hammer•PE: il miglior software per Mac Os, l'eccezionale Hard Disk ToolKit in versione Personal Edition, viene fornito con ogni disco, i cavi con contatti dorati sono di altissima qualità e in abbinamento al terminatore attivo con led, evitano qualsiasi interferenza sulla catena SCSI del vostro Macintosh. Il cabinet stesso è studiato per assicurare un raffreddamento ottimale del disco rigido; l'alimentatore, sovradimensionato, evita qualsiasi problema elettrico. Ma per FWB ciò non basta: ogni soluzione Hammer•PE viene fornita pre-formattata e pronta ad essere utilizzata. Collegate i cavi, accendete l'unità e il disco comparirà subito sulla scrivania!

masterizzatore HammerCD-R 2x 3.490.000

HammerCD-R 2x è la perfetta soluzione per coloro che cercano la massima affidabilità e semplicità in un masterizzatore di CD. Con la complicità dello straordinario pacchetto Toast Pro di Astarte, fornito con ogni masterizzatore, HammerCD-R è in grado di sfornare velocemente CD nei formati standard di mercato. Oltre a Toast Pro, viene incluso il pacchetto CD-ROM ToolKit di FWB, in grado di rendere l'HammerCD-R 2x un velocissimo lettore a doppia velocità grazie a sofisticatissime tecniche di 'caching'. Anche questo prodotto viene completato da un CD da masterizzare, cavi SCSI di altissima qualità e terminatore attivo con led.



TUTTI I PRODOTTI FWB INCLUDONO:

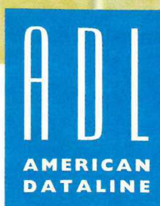
- cabinet in alluminio
- cavi schermati con contatti dorati
- terminatore attivo con led
- Hard Disk ToolKit PE (dischi rigidi)
- Retrospect (Tape backup)
- Toast Pro (CD-R)



HammerTape•PE 2G 1.990.000

HammerTape•PE 2G è la soluzione ideale ed economica per il backup dei dati. Utilizza la tecnologia QIC Tape, standard di mercato da molti anni, e incorpora una nuova meccanica dalle prestazioni straordinarie. Utilizzando la cartuccia QIC di tipo "Wide" in dotazione è possibile infatti archiviare ben 2GB di dati, senza ricorrere ad alcuna compressione! Il tutto alla straordinaria velocità di circa 27 MB al minuto, addirittura superiore a quella dei più costosi sistemi di backup che utilizzano la tecnologia D.A.T. Non poteva mancare, come software in dotazione, il leader del mercato, RetroSpect di Dantz Development che offre la massima affidabilità integrando funzioni avanzate che permettono di ottenere anche backup automatici.







World Class Storage Solutions

American Dataline srl -Via della Resistenza, 38/B - 31038 Paese (TV)
tel. 0422/451150 (r.a.) - fax 0422/451183 - E-Mail adlsales@gpnet.it

Sei a Parigi e hai appena finito una riunione con un cliente.

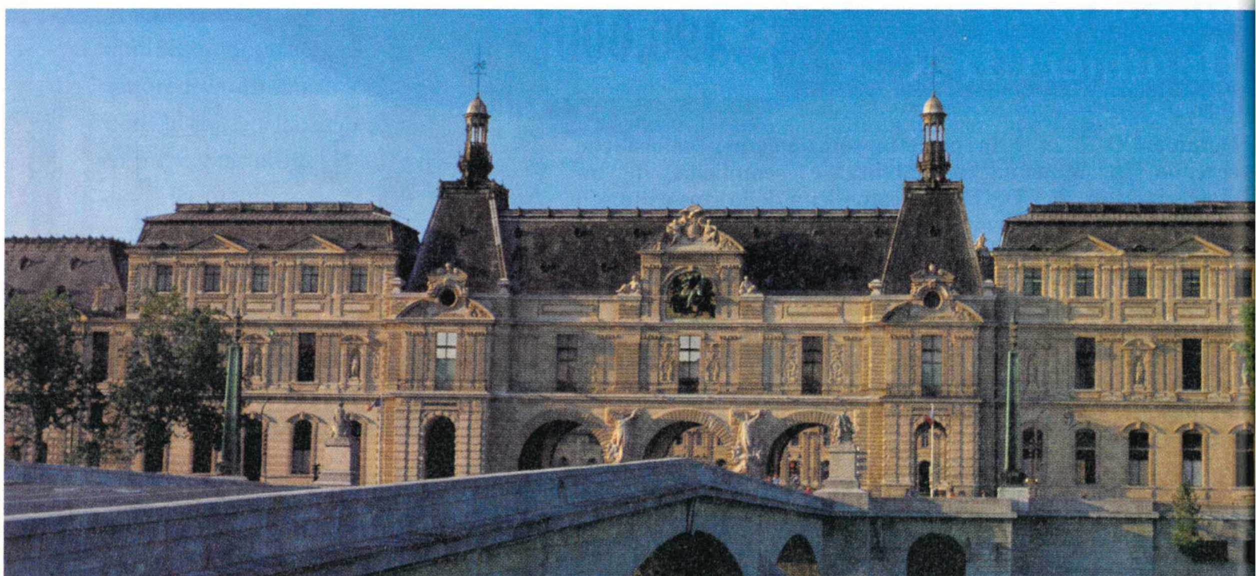
Prendi il tuo Macintosh™ PowerBook™ e lo colleghi al telefonino GSM.

Chiami gli uffici di Londra, Monaco e Bruxelles e mandi il fax dell'ordine che hai appena chiu

Ti connetti al PC della tua segretaria a Milano e lasci una copia dell'ordine anche p

Ti colleghi in Intern

Trovi un minuto p



La linea Macintosh PowerBook parte da lire 1.990.000 + IVA.

In tutti i modelli è preinstallato il software integrato ClarisWorks.

Per ulteriori informazioni chiamate il numero verde Apple 167/827069 o visitateci in Internet http://www. apple.com oppure http: // www. italy. euro. apple. com



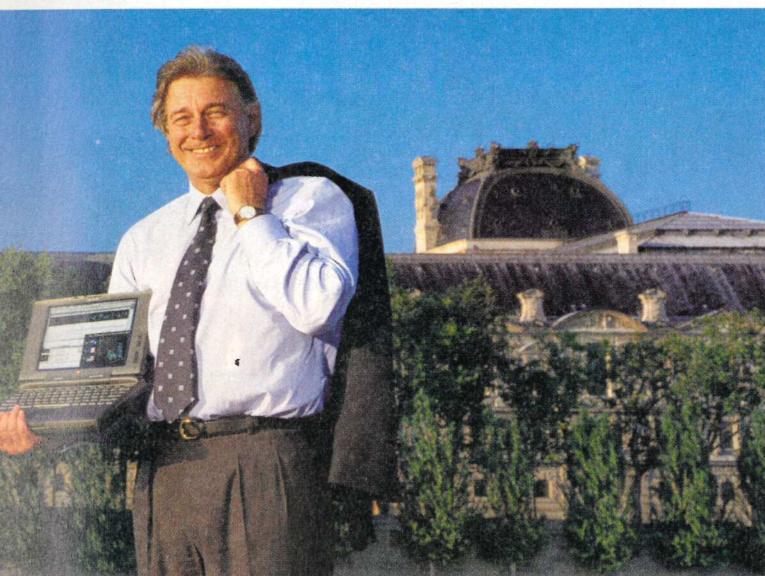
il responsabile della distribuzione.

e cambi la prenotazione per tornare a casa.

te, scrivi una lettera ai tuoi bambini e la spedisci via posta elettronica a casa, a Roma.

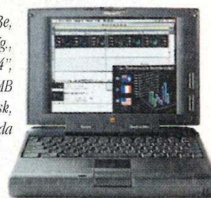
E quando pensi che hai fatto tutto questo senza alzarti dalla sedia,

ti rendi conto che:



Non conta cosa può fare il computer

Processore PowerPC 603e, 100 MHz, 2,8 Kg., schermo VGA da 10,4", fino a 500MB di hard disk, cartuccia MO da



230MB opzionale, sistema di comunicazione a infrarossi incorporato con supporto per LocalTalk™, video-out fino a 16 bit, suono stereo 16 bit.

Nuovo Macintosh PowerBook con PowerPC™.

Conta cosa puoi fare tu.



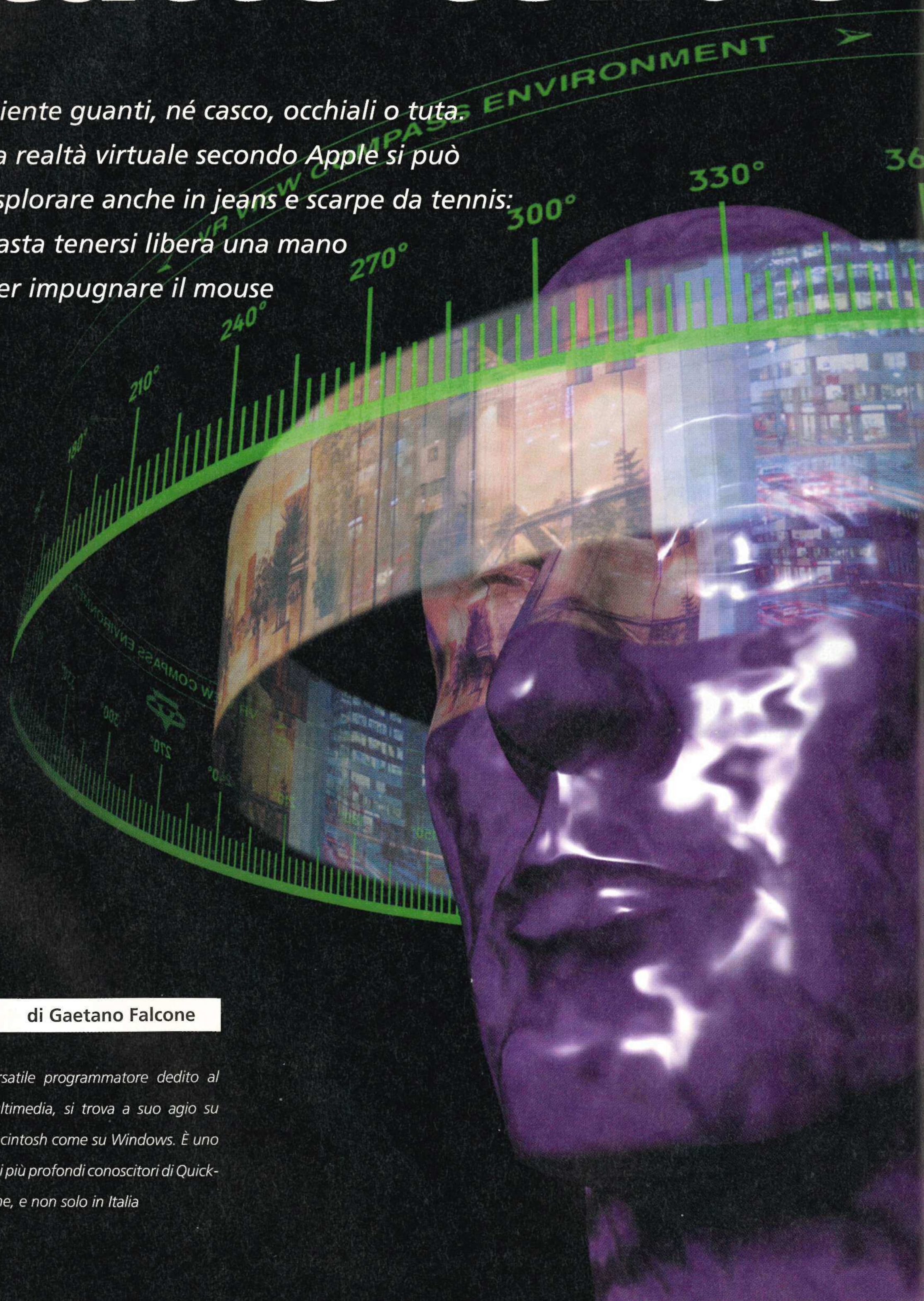
Apple Computer

ti sono proprietà dei rispettivi produttori.

primo piano

Virtù a tutto tondo

Niente guanti, né casco, occhiali o tuta. La realtà virtuale secondo Apple si può esplorare anche in jeans e scarpe da tennis: basta tenersi libera una mano per impugnare il mouse



di Gaetano Falcone

Versatile programmatore dedito al multimedia, si trova a suo agio su Macintosh come su Windows. È uno fra i più profondi conoscitori di QuickTime, e non solo in Italia

saggi progettisti di Cupertino non si smentiscono mai; fra tutte le virtù che si coltivano in quelle ubertose valli, spicca come un astro intramontabile quella della coerenza. Anche in materia di Realtà Virtuale. Ancora una volta, infatti, l'utente troverà estremamente facile ed intuitivo muoversi in questo nuovo ambiente, grazie al ben noto puntatore del mouse e agli innovativi movie di QuickTime VR (che d'ora in poi abbrevieremo in QTVR).

Tutti i lettori di *Applicando* hanno già avuto l'opportunità di sperimentare questa nuova tecnologia, di cui hanno trovato un esempio nel CD-ROM allegato al numero di luglio-agosto della rivista. Nel CD che avete trovato in allegato con questo numero QTVR viene riproposto, con numerosi ed interessanti movie esemplificativi. Ma ora vediamo come realmente QTVR funzioni.

In buona sostanza, i movie QTVR non sono altro che normali movie QuickTime con qualcosina in più e diverse tracce, alcune visibili, altre no, contenenti spezzoni di immagini a 360°. Il Player dei movie, anziché muoversi sulle tracce in modo lineare, come avviene normalmente, salta da un frame all'altro a seconda delle scelte dell'utente, componendo molto rapidamente l'immagine renderizzata da visualizzare.

QTVR è tutto qui; estremamente semplice ma geniale: una grande idea e poche applicazioni che permettono di costruire facilmente il proprio ambiente virtuale.

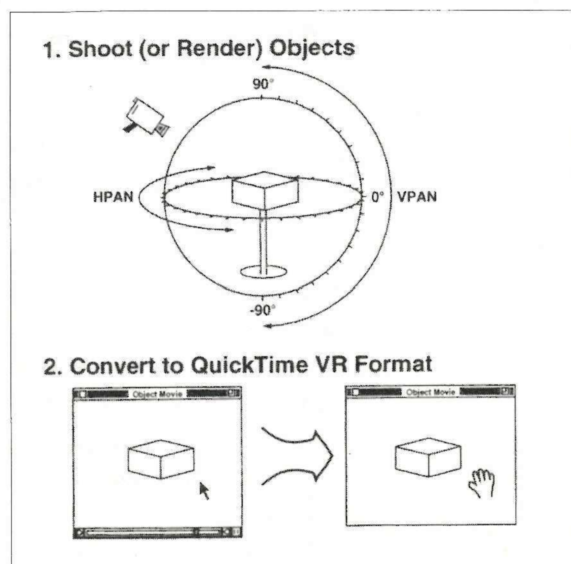
Il kit di sviluppo

L'ambiente di sviluppo di QuickTime VR è composto da una serie di applicazioni e strumenti che permettono di creare sul Macintosh ambienti ed oggetti virtuali partendo da fotografie, filmati o immagini di computer graphics.

La costruzione di un filmato QuickTime VR non è ancora alla portata di tutti. Per iniziare a lavorare occorre innanzitutto una macchina ben "pompata": i requisiti minimali prevedono, infatti, un Mac dotato di 68040 a 33 MHz con FPU o qualsiasi Power Mac, 40 Mb di RAM disponibili, System 7.0.1 o 7.1.2 (Mac o Power Mac rispettivamente), lettore di CD a doppia velocità, monitor a migliaia di colori, HyperCard 2.2, QuickTime 2.0, ResEdit 2.1.1 e MPW 3.2 o 3.4b2 (quest'ultimo fornito col kit). In compenso, i requisiti run-time sono molto meno esosi: qualsiasi Mac o Pc IBM (e compatibili) con Windows e QuickTime 2.0 e 8 Mb di RAM.

Occorre anche dire che questa prima versione del kit di sviluppo ha tutta l'aria di essere uscita in fretta e furia: le applicazioni per la realizzazione dei movie VR sono richiamabili solo da una shell di MPW (Macintosh Programmer's Workshop, ovvero l'ambiente di sviluppo ufficiale delle applicazioni Macintosh), quindi non hanno la tradizionale interfaccia user-friendly cui Apple ci ha abituato.

Le funzioni per la gestione del player dei movie VR (le cosiddette API) sono fornite esclusivamente sotto forma di XCMD, quindi richiamabili solo attraverso HyperCard o Macromedia Director (niente funzioni per chi sviluppa in C). Il player per Windows è un movie di Macromedia Director con Xobject ancora in beta release (ma, nel momento in cui ci leggete, dovrebbe già essere disponibile la versione definitiva, reperibile anche su Internet).



Quest'illustrazione, tratta dal manuale di QTVR, mostra in sintesi i passi necessari per realizzare un oggetto VR

Nel kit si trovano quattro CD, una chiave Hhardware (vedremo fra breve a cosa serve), una videocassetta e due manuali. Tutto il kit ruota attorno a un esempio concreto basato su un ambiente virtuale già famoso perché visto e distribuito un po' dappertutto (e che i lettori di *Applicando* hanno trovato nel CD che abbiamo citato in apertura): The Apple Company Store, lo "spaccio aziendale" della sede Apple di Cupertino. Ben tre dei quattro CD-ROM contengono infatti tutti gli elementi necessari alla creazione passo passo di quest'ambiente virtuale: in pratica il "sorgente" originale dell'applicazione VR. Il quarto CD-ROM contiene invece le applicazioni e gli strumenti necessari per

realizzare gli ambienti virtuali. La videocassetta mostra dal vivo, con alcune spiegazioni, le fasi dell'acquisizione fotografica dell'ambiente dell'Apple Company Store.

Gli elementi dei movie VR

I movie di QuickTime VR sono composti da tre elementi fondamentali: l'oggetto, il panorama, e la scena VR (che sarebbe come dire virtuale).

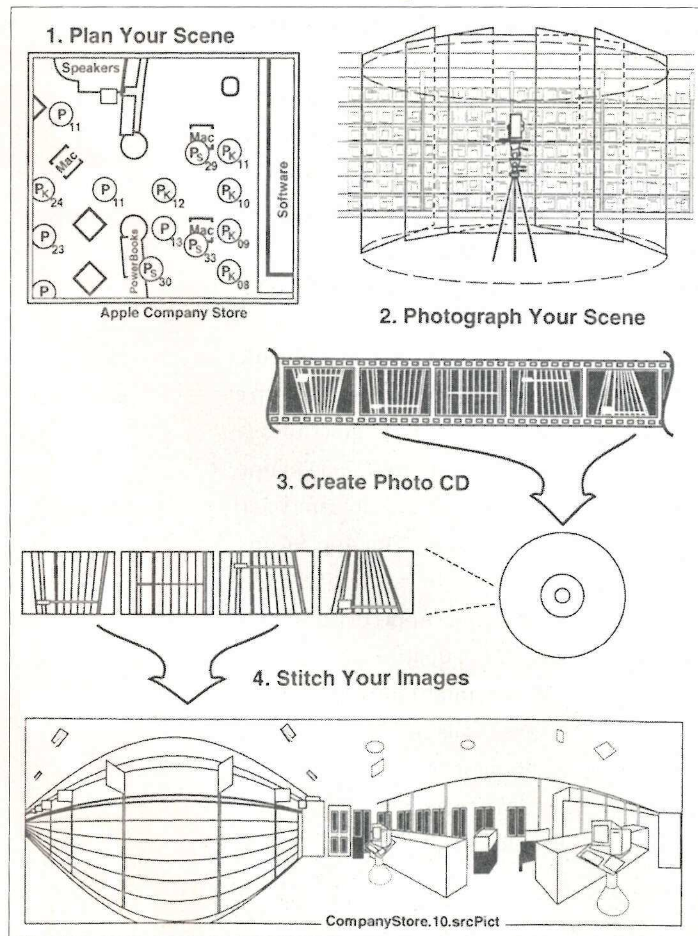
L'oggetto è un elemento interattivo visionabile da diverse prospettive. È possibile immaginare l'oggetto come un qualsiasi corpo solido che si può prendere in mano e girare da ogni angolo per vederne meglio le caratteristiche. L'oggetto si può collegare ad un panorama mediante un ambiente dotato della possibilità di scripting come HyperCard o Director ma si può utilizzare anche come movie indipendente. Collegandosi ad un panorama, l'utente lo può "prendere" direttamente dall'ambiente in quel momento visualizzato. Il panorama consiste in un'immagine ripresa a 360° (o meno), vista da un punto che può anche trovarsi all'interno di una scena virtuale (e in tal caso prende il nome di nodo). Possiamo immaginare il nodo come un faro dal quale si può vedere tutto il panorama circostante (in questo caso proprio di 360°).

La scena VR è una collezione di diversi panorami o nodi, un panorama con uno o più oggetti, o diversi panorami e oggetti tutti collegati insieme come punti caldi (hot spots) interattivi. In una scena multi-nodo con oggetti, un utente può navigare da un nodo all'altro per muoversi all'interno dell'ambiente virtuale, e può "prendere" in mano gli oggetti che man mano incontra nella sua visita. Gli oggetti e i panorami sono in realtà memorizzati separatamente, e connessi tra loro attraverso script di codice sorgente di HyperCard o Director. Adesso vedremo un po' come sono fatti questi elementi.

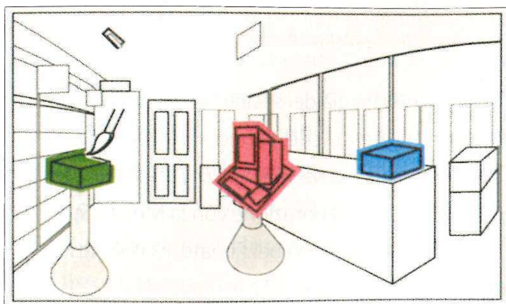
Creiamo un oggetto virtuale

L'oggetto VR è l'elemento più semplice da creare, sia nella fase di cattura da fotografie, filmati, o computer graphics, sia nella fase di editing durante la realizzazione vera e propria di movie VR.

I passi nella realizzazione di un oggetto VR sono due: acquisizione digitale in sequenza dell'oggetto in formato movie QuickTime standard e conversione in formato QTVR. Per realizzare il primo passo vi sono due possibilità: con la prima occorre filmare o fotografare l'oggetto reale secondo una determinata sequenza che vedremo in seguito, con la seconda occorre utilizzare un appropriato modellatore solido 3D. In ogni caso l'obiettivo è quello di riprendere un oggetto solido, reale o sintetico, da ogni punto di vista e trasformare la ripresa in un movie QuickTime standard. La sequen-



La realizzazione di una scena VR: nel disegno in alto a sinistra è illustrata molto bene la differenza fra panorama e nodo



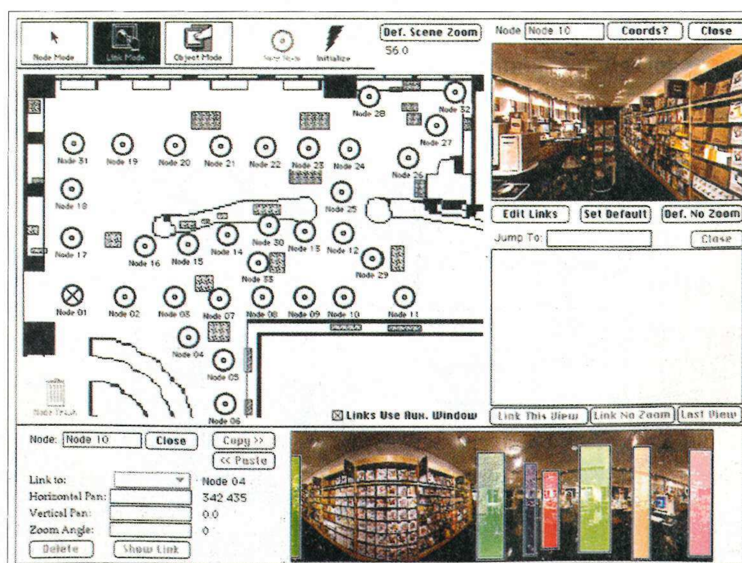
Per realizzare gli hot spot, ovvero gli oggetti richiamabili all'interno dei movie VR, occorre duplicare la Pict Panorama e colorare le "zone calde"

za alla quale occorre attenersi consiste nel riprendere l'oggetto dall'alto verso il basso a passi di 10° ruotando l'oggetto stesso di 360° per ogni ripresa, sempre con passi da 10°. In sostanza avremo una ripresa di 36 frame dell'oggetto visto dall'alto (90°), una ripresa di 36 frame vista da 80°, una ripresa di 36 frame vista da 70°, e così via, fino all'ultima ripresa dell'oggetto visto dal basso (-90°). In totale avremo quindi 36 x 19 = 684 frame che diverranno un unico movie QuickTime standard. Ovviamente è possibile variare i passi dai 10° raccomandati come è pure possibile variare il tipo di ripresa da zero a 360° orizzontali e da 90° a -90° verticali qualora non interessi la ripresa totale dell'oggetto ma solo una parte di esso, per esempio, solo la vista frontale emisferica.

Una volta realizzato il movie, con tutti gli accorgimenti del caso per la compressione e la postproduzione video, lo si potrà convertire in oggetto VR attraverso l'applicazione "Navigable MoviePlayer" contenuta nel kit.

I nodi e il panorama

Per la creazione del panorama sono necessarie diverse operazioni un po' più complesse rispetto a quanto visto prima per i singoli oggetti VR. Senza addentrarci troppo nei dettagli vediamo ora i passi necessari per la realizzazione di ogni nodo. Innanzi tutto occorre pianificare la scena. Questa è un'operazione preliminare che consiste nel determinare come fotografare la scena che si desidera virtualizzare e creare una piantina di lavoro. Intervengono a questo livello importanti fattori e decisioni, come il target al quale è indirizzato il lavoro, quanta importanza si vuole dare alla scena o a parti di essa, quanto spazio su disco ci si può permettere di utilizzare e quanto si vuole spendere in termini di tempo e denaro. In base alle varie decisioni, si arriverà ad un compromesso tra le esigenze creative e i limiti delle risorse. Infatti, a seconda del numero e del tipo (in termini di importanza) dei nodi che si decide di inserire nella scena si otterrà uno scenario virtuale più o meno dettagliato e performante. Lo spazio richiesto su disco ovviamente sarà direttamente proporzionale alla complessità di riproduzione della scena. La piantina è il documento chiave per poter continuare la creazione: oltre alla riproduzione in scala e possibilmente in digitale della scena, contiene tutte le informazioni relative ai nodi, tutte le istruzioni per il fotografo, i commenti e le varie stime per ogni operazione di acquisizione. Per l'acquisizione Apple raccomanda una



Questa è una schermata tratta da *The scene editor*, lo stack di HyperCard per la realizzazione di scene VR fornito con il kit di sviluppo

macchina fotografica reflex con obiettivi fissi da 15, 18 o 28 mm (grandangoli) senza distorsione dell'immagine, cioè senza effetto fish-eye. In verità, l'"equipment requirements" che Apple raccomanda, è degno di un fotografo professionista: macchina fotografica Nikon con lenti Nikkor, cavalletti ed accessori fotografici professionali, strumenti per la misurazione di luce e distanze, pellicole fotografiche Kodak Kodacolor 400 Ultra. In alternativa viene presa in considerazione anche la Apple QuickTake 100 o una semplice video-camera, ma i risultati migliori vengono garantiti solo con la reflex. In realtà con la simpatica QuickCam di Connectix, un cavalletto e un rotolo di nastro adesivo siamo riusciti ad avere risultati sorprendenti con nostra grande soddisfazione.

Il numero dei fotogrammi necessari per la ripresa di un panorama di 360° varia in funzione della lunghezza dell'obiettivo utilizzato e in funzione della sovrapposizione in percentuale tra un fotogramma e l'altro. In generale, approssimativamente almeno 1/3 o 1/2 di ogni fotogramma dovrebbe sovrapporsi con quello successivo. Maggiore sovrapposizione equivale a miglior risultato. Per determinare il numero dei fotogrammi necessari utilizzando un certo obiettivo, occorre determinare il numero dei gradi che la macchina fotografica è in grado di riprendere assumendo 1/2 o 1/3 di sovrapposizione tra un fotogramma e l'altro. Occorre dividere quindi 360 per il numero di gradi precedentemente determinato. Assumendo che la macchina fotografica riprenda in posizione verticale (questo è necessario per poter dare all'utente finale quell'effetto di spostamento in alto e in basso durante la fruizione della movie VR), normalmente con obiettivi da 15 e 18 mm occorrono 12 fotogrammi e con obiettivi da 28 mm occorrono 18 fotogrammi. Ad ogni modo la videocassetta in dotazione aiuta a meglio comprendere le delicate fasi di un'acquisizione professionale. Il passo successivo consiste nella digitalizzazione delle immagini acquisite. Viene consigliato caldamente un PhotoCD per motivi di spazio, tempo, risoluzione e costo. Una volta digitalizzate le immagini, finalmente è possibile utilizzare il programma Stitcher che consente di unire i fotogrammi digitalizzati in un'unica Pict panoramica di 360°. Il controllo al programma Stitcher avviene attraverso alcuni parametri all'interno dell'ambiente MPW al quale sono necessari i fatidici 40 Mb di RAM per poter

Quando il calcio dà il buon esempio

La tecnologia di QuickTime VR ha già dei sostenitori anche in Italia. I tifosi della compagine rossonera (ci è permesso usare il gergo calcistico?) che acquisteranno la nuova versione di *Tutto il Milan in Cd-Rom* (prodotto dal Milan in collaborazione con la Mozart Spa), potranno ammirare, tra le altre cose, un bel filmato VR che illustra la sala dei trofei della squadra milanese.
Una descrizione più approfondita del CD è rimandata, ovviamente, ad una sede e a un tempo più appropriati.

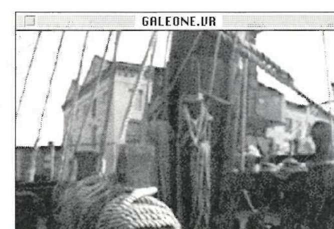
Ad una prima occhiata questa potrebbe sembrare una semplice fotografia, invece è un panorama completo a 360°, risultante dalla fusione dei vari "scatti"

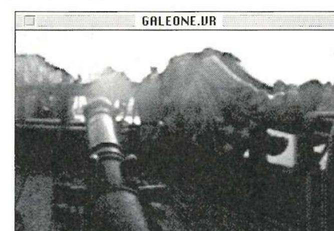


eseguire il programma, la chiave hardware e una discreta quantità di tempo per l'elaborazione. Con un po' di pazienza è possibile riuscire a far girare il programma anche con soli 16 Mb di RAM fisica e 40 Mb di RAM virtuale su disco fisso. Il lavoro che esegue lo Stitcher è davvero notevole: riesce ad unire i fotogrammi sovrapposti in un'unica immagine senza che vi siano interruzioni visibili. È anche possibile agire in maniera interattiva con il programma per eliminare eventuali errori di acquisizione che risultano dall'unione dei fotogrammi. Ovviamente la Pict generata avrà un effetto di distorsione dovuto all'"appiattimento" del panorama di 360° in due dimensioni così come avviene in una mappa bidimensionale del mondo intero rappresentata in un qualsiasi atlante geografico. QuickTime VR, durante il run-time, correggerà questa distorsione in maniera tale da mostrare la scena nell'appropriata prospettiva. La risoluzione delle Pict generate varia a seconda della necessità di avere più o meno dettagliato il panorama durante il Run-Time. È anche possibile utilizzare due Pict con risoluzioni differenti, una il 50% più piccola dell'altra. Questo occuperà senz'altro più spazio su disco, ma consumerà meno memoria RAM durante la fruizione e darà una migliore prestazione anche su macchine poco potenti. Una volta ottenuta la fatidica immagine panoramica di 360° è possibile aggiungere gli hot spot, con i quali l'utente potrà interagire tramite il mouse. Per esempio, si può identificare un libro nella scena come oggetto virtuale che l'utente può "prendere" e guardare da tutti i punti di vista (oggetto VR). Aggiungere hot spot è molto semplice: è sufficiente duplicare la Pict panorama e colorare con un qualsiasi programma di painting a 8 bit le varie zone "calde" che ci interessano, avendo cura di utilizzare un colore della palette di sistema (0-255) diverso per ogni punto caldo, bianco e nero esclusi. Ovviamente se più hot spot richiamano lo stesso oggetto, è bene utilizzare lo stesso colore. Una volta colorate le zone e gli oggetti che ci interessano occorre cancellare il resto dell'immagine. Il funzionamento sul riconoscimento dei punti caldi a questo punto è chiaro: ci saranno due tracce per ogni movie VR; la prima conterrà le immagini vere e proprie che vengono man mano visualizzate durante la navigazione in VR, la seconda, non visibile, servirà per verificare la sovrapposizione del cursore su uno degli hot spot che si possono identificare attraverso il confronto con il colore. Riassumendo, i file generati fino a questo punto sono 3: il file Pict panorama (il più importante e l'unico realmente necessario), l'eventuale file Pict panorama con risoluzione minore (facoltativo) e l'eventuale file Pict a 8 bit "oggetto" che contiene gli hot spot (fa-









Alcuni fotogrammi di un movie VR da noi realizzata con gli strumenti "poveri" descritti nel testo: una QuickCam, un cavalletto e qualche giro di nastro adesivo. Il soggetto è un galeone, ormeggiato nel porto di Genova, che è servito a Roman Polanski per le riprese del film *Pirati*



Ecco che cosa otterremmo se provassimo ad unire i vari fotogrammi che compongono il panorama VR senza l'ausilio dell'apposito software

Per informazioni:
Essai
tel. 02/273261

Prezzo:
QuickTime VR
Developer's Kit
- versione con MPW
lire 1.033.000 + Iva
- versione senza MPW
lire 816.000 + Iva

coltativo). Il passo successivo consiste nel dare in input questi file all'applicazione p2mv (Pict to movie) attraverso la solita shell di MPW. Questo programma ha il compito di suddividere le immagini panorama in un numero determinato di "fette" di uguale dimensione e quindi in movie QuickTime standard lineari. In buona sostanza, ogni fotogramma del movie generato sarà una delle parti dell'immagine vista da sinistra verso destra o viceversa. Anche questo programma, come Stitcher, richiede parecchia memoria ed un'importante fetta di tempo per eseguire il lavoro.

Finalmente siamo arrivati alla fine del lavoro di costruzione del panorama: i movie QuickTime standard, attraverso altre singole applicazioni (ne esiste una per ogni tipologia di panorama), verranno trasformati/fusi nell'unico movie VR che vedrà i precedenti movie creati come singole tracce, alcune visibili (l'immagine vera e propria) altre no (gli hot spot). Quindi è compito del player VR (o degli XCMDS forniti col kit) dare quell'effetto di realtà virtuale attraverso veloci spostamenti tra un fotogramma e l'altro e la renderizzazione di più fotogrammi in un'unica immagine contemporaneamente.

Costruire un panorama

Per aggiungere e posizionare nodi nella scena, per collegare i nodi insieme e per collegare gli hot spot agli oggetti VR o a quant'altro, il kit fornisce The Scene Editor, uno stack di HyperCard 2.2 che ha il compito di generare tre file importanti: un file di risorse che contiene, appunto, tutti i dati relativi alle informazioni di cui sopra, un file contenente la lista dei nodi e il file contenente lo script finale per MPW. L'utilizzo di questo stack agevola molto il lavoro di editing della scena VR, ma non è obbligatorio: è possibile utilizzare una propria applicazione scritta ad hoc o realizzare i tre file necessari "a mano", poiché vengono fornite tutte le specifiche e le informazioni necessarie anche a basso livello. Eseguendo lo script generato dall'editor in ambiente MPW automaticamente verranno richiamate le applicazioni e gli strumenti per la generazione dell'unico movie VR multinodo. Nel caso i movie VR debbano girare anche sotto Windows è necessario, come per i movie QuickTime standard, salvarli dal Player con l'opzione "Playable on non-Apple Computers".

Tutto perfetto?

Naturalmente, a fronte di tanta semplicità, esiste almeno un piccolo difetto: è quello di avere, durante la fruizione, una certa staticità mentre l'utente non interagisce con il mouse e durante lo spostamento in avanti all'interno dell'ambiente virtuale (tra un nodo e l'altro). Questo ne limita un poco l'utilizzo per alcuni tipi di ambiente dove il movimento è fondamentale, come, ad esempio, un panorama montano ricco di uccelli o altri animali. D'altra parte, QuickTime VR risulta ottimo per ambienti statici, come musei, monumenti, case, ecc. Non ultima, la possibilità reale di utilizzare, finalmente in maniera fortemente interattiva, le immagini realizzate con modellatori solidi o CAD architettonici. ■

Navigare in QuickTime VR

Quando si guarda un movie QuickTime VR, il puntatore del Mac assume differenti forme a seconda della possibilità di navigazione presenti.

Quando il puntatore ha questa forma, spostando il mouse con il pulsante premuto, è possibile muoversi nella direzione indicata dalla freccia. In alternativa si possono anche utilizzare i tasti-cursore.

Posizionandosi su una zona dell'immagine e premendo i tasti Option o Control, il puntatore assume la forma oppure e si ottiene, rispettivamente, uno zoom in avanti o all'indietro. Nel contempo, spostando il mouse, è possibile muoversi anche verticalmente e/o orizzontalmente.

Facendo click quando il puntatore assume la forma, si entra in un nuovo ambiente presente nel filmato.

Infine, quando il cursore assume la forma, è possibile ruotare nelle varie direzioni dello spazio un oggetto tenendo premuto il pulsante del mouse.

SCANNER UMAX SERIE "PROFESSIONAL"

GLI UNICI A OFFRIRTI LA RIVOLUZIONARIA TECNOLOGIA

ColorPro

POWERLOOK® E VISTA®

sono i nuovi scanner UMAX che, grazie alla tecnologia ColorPro®, acquistano qualita' da Cilindro, in grado di eseguire letture dirette in CMYK e operare su files da centinaia di Mbyte in pochi secondi

VISTA® ColorPro

Lo scanner desktop in grado di leggere immagini cromaticamente eccellenti con la massima qualità in riflessione e produrre separazioni in quadricromia di qualità ideale per usi commerciali, a sole

OFFERTA DI LANCIO **L. 2.650.000**

800 dpi hw int. a 6400, 32 sec. x un A4 a colori,
completo in bundle dei programmi
ColorPro RGB, Photoshop LE ed Automask®

Powerlook®ColorPro è il più potente e veloce scanner A4 sul mercato, in grado di produrre fino a 6 ingrandimenti, 1200 dpi hardware e 9600 dpi sul tratto, capace di leggere 1Mbyte/sec. e produrre direttamente separazioni in CMYK di qualità "Fotolito" in modo completamente automatico senza necessità di alcuna esperienza.

Binuscan® ColorPro è il nuovo rivoluzionario software che ti consente di ottenere dai nostri scanners, in modo automatico e lavorando in background, la qualità che fino a oggi potevi trovare solo in costosissimi scanners a cilindro da "Fotolito". Inoltre con esso è possibile raggiungere una qualità "fotografica" con stampanti a getto d'inchiostro.

Automask® è il nuovo rivoluzionario software plug-in di Photoshop® per eseguire il montaggio fino a 64 livelli con effetti speciali di fusione e trasparenza dei pixel secondo curve scelte a piacere, nonchè la mascheratura e scontornatura automatica per densità su immagini anche di centinaia di mega in pochi secondi, con soli 24 MB di'RAM.

Distributore Esclusivo

IMAGE®

29100 Piacenza - Via S. Giovanni, 42
Tel. 0523/334994 ra - Fax 338229



☐ *Desidero ricevere un'offerta*

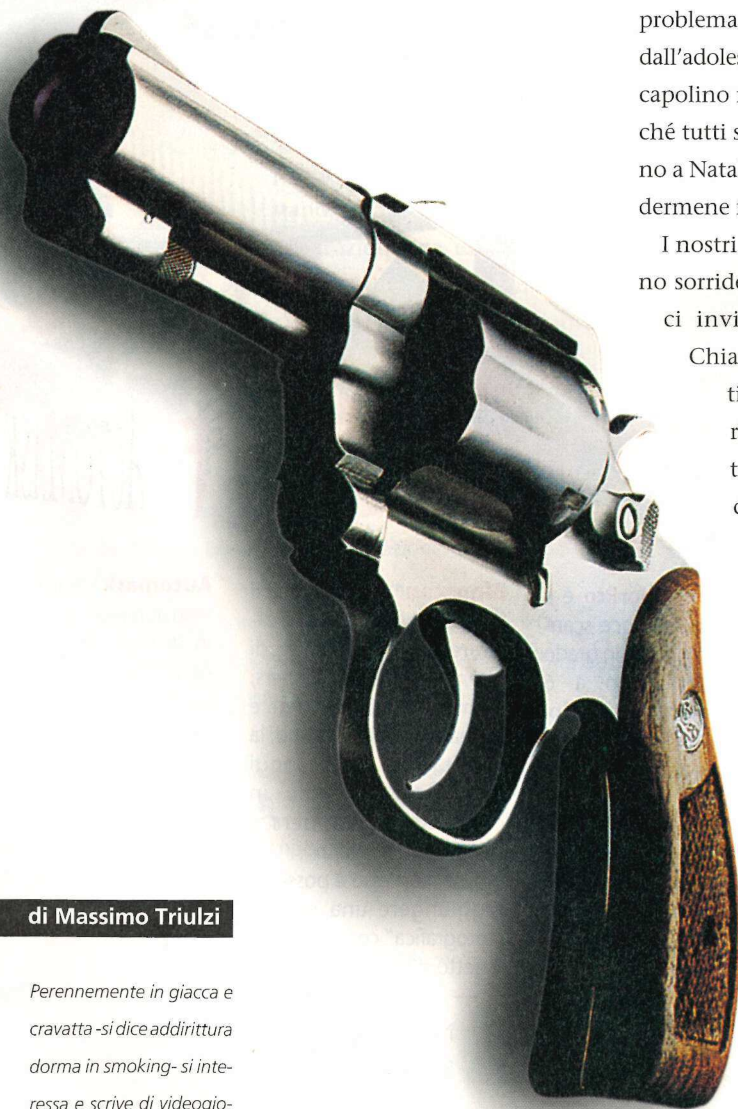
☐ *Desidero ricevere depliants*

Sì, voglio saperne di più. Inviate documentazione a...

Nome__________
Società__________
Via__________
Cap_____ Città__________
Tel.__________ fax__________

Nel centro

Finalmente anche su Mac il mercato dei giochi sta vivendo il suo boom: analisi ludico-economico-tecnica delle novità degli ultimi mesi



di Massimo Triulzi

Perennemente in giacca e cravatta -si dice addirittura dorma in smoking- si interessa e scrive di videogiochi da oltre due anni

Stanchi, siamo stanchi. Il duro periodo lavorativo che va da settembre a dicembre ci ha stremati, il fisico è debilitato e i nervi stanno cedendo. Guardiamo fuori dalla finestra di casa o dell'ufficio e ci accorgiamo, dalla immane confusione nelle strade e dalla convulsa girandola di luci e festoni, che è Natale. L'annoso problema che ci trasciniamo sin dall'adolescenza ricomincia a fare capolino nelle nostre teste: perché tutti sono felici e si divertono a Natale e io sono qui a chiedermene il motivo?

I nostri Macintosh ci guardano sorridendo dalle scrivanie e ci invitano ad accenderli. Chiamiamo in raccolta tutti i nostri amici e prepariamoci a dimenticare tutto ciò che ci circonda.

Un gigantesco, roboante, echeggiante, liberatorio "Boing" esplode nella stanza. Come reattori di jet impazziti in decollo per altri mondi, mille e più ventole di hard disk, removibili, CD-ROM e magneto ottici iniziano contemporaneamente ad accellerare.

Da fonti ufficiali riportate nel numero di giugno di *Apple Direction* scopriamo, non molto sorpresi, che il mercato entertainment per Macintosh si è incredibilmente evoluto nel corso di soli due anni. Dall'inizio del 1993 sino al Natale del 1994 si è assistito ad un balzo dell'83% nelle vendite di prodotti ludici e d'intrattenimento per la nostra amata piattaforma dalla Mela facile, rispetto ad una crescita del 55% per i Pc compatibili.

Il mercato dei videogiochi per Pc è ormai abbastanza saturo e le più grandi software house del settore, alla ricerca di nuovi guadagni, hanno finalmente rivolto le loro lusinghiere attenzioni alla Apple. La stessa Apple, d'altra parte, pare aver finalmente realizzato che i videogiochi fanno vendere i computer e non sono così poi tanto disdicevoli per i loro affezionati utenti. Sul numero di febbraio della autorevole rivista statunitense *Computer Gaming World* la Apple ha pubblicato la sua prima pubblicità esclusivamente rivolta ai giocatori: sullo sfondo di un cielo plumbeo si staglia la raffinata figura di un Power Macintosh 7100 affiancato da un joystick della Thrustmaster. Il testo, chiaramente ispirato ad una partita a F/A-18 Hornet della Graphic Simulations, riporta le sensazioni di un pilota impegnato ad abbattere un MIG avversario.

del mirino

Comunque, i motivi che avevano tenuto per tanti anni Macintosh lontano dal segmento dell'intrattenimento domestico non erano solamente da ricercarsi in complesse manovre di marketing, ma anche per determinate limitazioni hardware caratteristiche del Macintosh, quali la mancanza della gestione degli sprite (Ndr: oggetti in movimento). Ora, grazie alla eccezionale velocità di calcolo di PowerPC, si è finalmente riusciti ad avere una macchina perfettamente in grado di far girare tutti quei giochi, da tempo desiderati, fino ad ora di stretto appannaggio degli utenti Pc.

Ma i cambiamenti non si fermano qui.

Con il recente rilancio della linea Performa, caratterizzata da alte prestazioni e da un costo abbastanza allineato ai concorrenti, Apple ha finalmente messo le mani su tutta quella fetta di utenza che, oltre a lavorarci, usa il computer anche per giocare. Secondo un'indagine condotta negli Stati Uniti, il 77% degli utenti Performa usano il computer per divertimento.

Confortate, quindi, da tutti questi dati, colossi quali Virgin Interactive, divisione multimediale della Virgin, e Lucas Arts, la stessa casa cinematografica a cui si deve la trilogia di *Guerre Stellari* e i vari episodi di *Indiana Jones*, hanno assicurato un grosso e costante impegno, del valore di svariati milioni di dollari, nei confronti degli utenti Macintosh.

Il risultato è che se fino a poco tempo fa eravamo abituati a veder apparire sulla nostra scrivania un gioco ogni due o tre mesi, ora siamo letteralmente seppelliti da un'enorme quantità di programmi ludici.

Davanti a tutto questo ben di Dio, il giocatore medio, abituato ad accontentarsi di qualunque prodotto gli venisse messo a disposizione, è ora piacevolmente costretto ad una accurata selezione.

Applicando ha allora pensato di offrirvi uno speciale che possa consentire a tutti di orientarsi tra i tanti e spesso meravigliosi prodotti, giochi e relativi accessori, che vedono la luce a Natale, periodo di punta per le vendite di questo settore.

È d'obbligo qualche premessa: innanzi tutto si deve rilevare che, ormai, il supporto maggiormente diffuso per i giochi è il CD-ROM. L'economicità di questo mezzo e la sua immensa capacità di contenimento di dati ne hanno fatto uno strumento indispensabile per tutti quei giochi che, per grafica, audio ed effetti speciali, assomigliano sempre di più a dei film.

Altro punto da non dimenticare è che i giochi, quasi più di qualunque altro tipo di programmi, sfruttano allo stremo le potenzialità del computer. Nella quasi totalità dei programmi usciti per la stagione natalizia, vengono richieste macchine con processore 68040 come requisito minimo per poter girare.



Inutile aggiungere che solo con un PowerPC si potranno ottenere risultati ottimali per quanto riguarda le animazioni ed il 3D.

In ultima analisi, si deve segnalare che, pur avendo imboccato la stessa direzione dei Pc, il mercato entertainment per Macintosh conserva ancora qualche brillante peculiarità: non essendo questa fascia ancora del tutto monopolizzata dai grandi nomi, cosa che senz'altro accadrà presto, è ancora possibile scoprire che giochi di software house sconosciute e frutto di programmatori tanto esperti di Mac quanto alle prime armi, si rivelino graditissime sorprese, a volte di gran lunga più divertenti e giocabili di quanto non siano prodotti più blasonati e reclamizzati.

Iniziamo ora un percorso tra tutte le novità di questo Natale, divise per categoria di appartenenza: Avventure, Giochi d'azione o Arcade che dir si voglia, e Simulatori.

Lasciate ogni speranza

Potrebbe essere questo un nobile prologo per qualunque avventura elettronica. In questo tipo di giochi, l'utente si trova catapultato in mondi fantastici e si trova alle prese con enigmi e trabocchetti capaci di mettere alla prova la più astuta delle menti. Condizione necessaria per poter proseguire a giocare è la risoluzione concatenata dei vari indovinelli, sino a giungere al compimento dell'obiettivo finale, diverso da gioco a gioco.

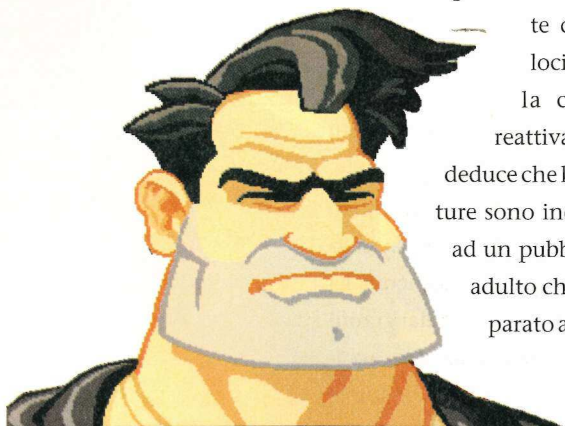
Il target tipico delle avventure è un giocatore riflessivo e fantasioso a cui, solitamente, non piacciono i giochi il cui esito dipende quasi esclusivamente dalla velocità e dalla capacità reattiva. Se ne deduce che le avventure sono indirizzate ad un pubblico più adulto che ha imparato a contare di più sulle sue potenzialità intellettive rispetto a quelle psicomotorie. Unica grande limitazione di cui tenere conto per poter apprezzare a dovere avventure quali quelle che andiamo ad incontrare, è l'annoso problema della necessaria conoscenza della lingua inglese. Se per alcune avventure il problema viene in parte risolto con la possibilità di far apparire i sottotitoli di quanto è detto dai protagonisti, per Buried In Time, ad esempio, è indispensabile una buona comprensione dell'inglese parlato.

Tutte le strade tipiche della letteratura sono state battute: dal genere fantasy alla fantascienza.

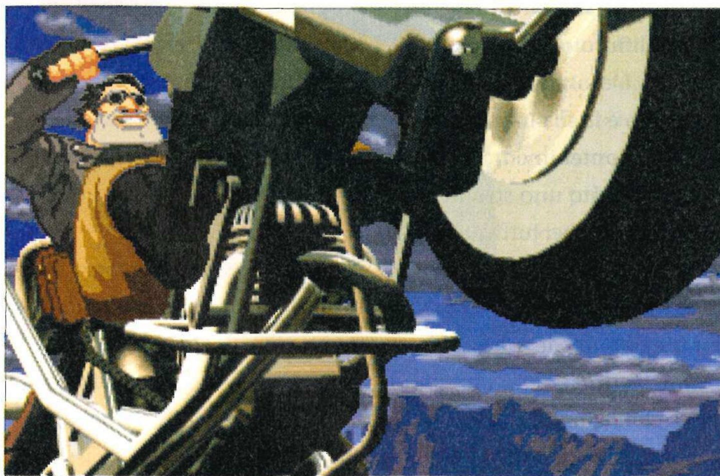
È proprio dalla fantascienza che traggono ispirazione due delle avventure che prenderemo in esame in questo articolo: Full Throttle e Buried in Time.

Premettiamo di trovarci alle prese con due programmi dalle dimensioni epiche, sia per la loro trama, sia per l'impeccabile realizzazione.

Non si può assolutamente pensare di poter dichiarare che l'uno è migliore dell'altro: si tratta di due avventure concepite in maniera completamente diversa e che possono essere giudicate solamente in maniera soggettiva.



FULL THROTTLE



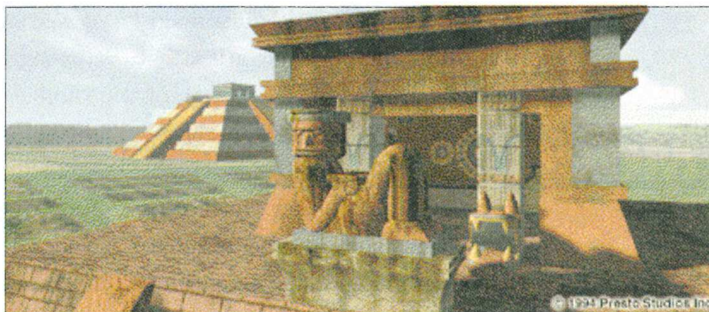
In **Full Throttle** il punto di forza non risiede nella grafica renderizzata e iperrealistica bensì nella perfetta costruzione della trama, l'eccezionale caratterizzazione ed umanità dei personaggi e, più di qualunque altro gioco, nella musica. Full Throttle, ambientato in un futuro lontano ma non troppo, narra la storia di un motociclista, Ben, a capo di una banda di futuristici easy-rider: un fisico quadrato come la sua mascella, barba di qualche giorno ed espressione da duro, il chiodo, la giacca di pelle nera che tanto è amata dai motociclisti, come una seconda pelle e una voce tanto profonda ed incisiva (doppiata dall'attore Mark Hamill) da farlo risultare simpatico dopo i primi istanti di gioco. Al suo fianco, indissolubilmente, è la sua moto: un enorme chopper che, se non fosse marcato Corley, potremmo giurare essere la più grande Harley Davidson mai vista.

La trama è coinvolgentissima e, sin dalle prime battute, non vi richiederà nessuno sforzo per divenirne preda. Il vecchio Mr. Corley, un simpatico ed eccentrico vecchietto, ricchissimo padrone della Corley Motors, l'unica fabbrica ancora esistente a costruire moto dotate di ruote in un mondo in cui tutto funziona ad hovercraft, sta per subire un attentato da parte del suo secondo, intenzionato ad assumere il

BURIED IN TIME



Brave souls can visit King Richard the Lionhearted's chamber in 1204 AD.



A 1050 AD. visit to Chichen Itza.

controllo della società ed a costruire mini van al posto delle moto. In pochi minuti vi troverete catapultati in un gigantesco bidone di spazzatura, arrabbiatissimi ed impazienti di risalire sul vostro chopper. Molto ingegno e un po' di violenza saranno necessari per poter ritrovare le chiavi della moto, nascoste accuratamente dai vostri assalitori.

Dall'inizio dal gioco a quando potrete risalire sulla moto sarà passato più o meno un quarto d'ora ed in questo lasso temporale avrete accumulato una così grande voglia di sentire quel motore tuonare che, quando finalmente lo metterete in moto, verrete assaliti da quella sensazione di libertà e onnipotenza che solo un easy-rider è capace di provare.

Le ambientazioni, per quanto fantascientifiche, sono quelle di sempre: lunghe strade desolate immerse nel deserto americano e costellate da piccole baracche polverose, canyon tortuosi uniti da immensi ponti d'acciaio.

La musica, dicevamo, gioca un ruolo importantissimo nel creare quest'intensa atmosfera. Come tutti sapranno, il mondo dei motociclisti col chiodo è strettamente legato alla musica heavy metal, più semplicemente detta metallara. Ed è così che la Lucas, attingendo dal suo inesauribile serbatoio di risorse cinematografiche, è riuscita a scovare un gruppo di musicisti metallari che ha addirittura pubblicato un album contenente le canzoni appositamente scritte come colonna sonora a questo capolavoro. Si tranquillizzino coloro i quali non riescono a reggere l'ascolto di questo tipo di rock: i brani che avrete modo di ascoltare sono sufficientemente edulcorati da non disturbare nessuno, oltre ad essere così perfettamente inseriti nei momenti più emozionanti del gioco da risultare piacevolmente adrenalinici.

L'interfaccia utente, cioè il modo in cui interagirete con l'avventura, è volutamente semplice e non vi richiederà neanche un istante per essere assimilata.

Full Throttle risiede su di un solo CD e non richiede installazione sull'hard disk per poter funzionare. È invece obbligatorio un Quadra o un PowerPC con 8 Mb di RAM per poterlo lanciare.

Discorso più complesso è per **Buried in Time** della software house Presto Studios, già famosa per il suo, tanto lento quanto bello, Journeyman Project.

Le richieste hardware di questa avventura sono estremamente esplicative riguardo al gioco stesso: è obbligatoria la scheda video a 16 bit, per intenderci quella che ci consente migliaia di colori su schermo, 8 Mb di RAM per i 68040 e 16 per i PowerPC. Tre sono i CD-ROM che contengono l'immane mole di grafica e suoni che compongono questo colosso. Se ne deduce che nessun compromesso è stato accettato: Buried in Time è la più realistica e dettagliata avventura di fantascienza mai apparsa su Macintosh. Se abbiamo definito semplice ed intuitivo Full Throttle, qui ci troviamo innanzi ad un prodotto dalla complessità enorme, di pari passo con un perfezionismo a livelli parossistici.

Buried In Time inizia esattamente dove Journeyman Project ci aveva lasciato: con il nostro alter ego Agent 5 riconosciuto

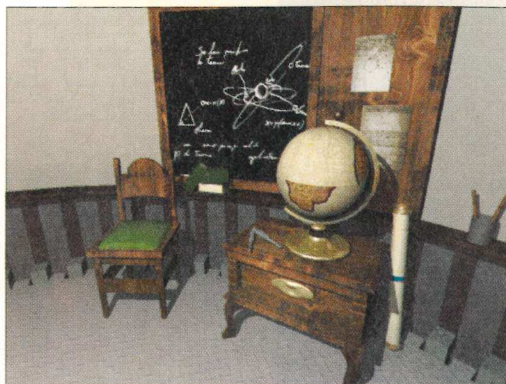
come eroe celebrato e osannato dai mass media. Nel giro di pochi minuti la notizia di nuovi sconvolgimenti temporali, con conseguenti modifiche sul presente, impediranno il giusto riposo all'eroe. L'Agente 8, anch'esso della speciale squadra temporale TSA (Temporal Security Agency), viene inviato nel passato per scoprire il responsabile dei mutamenti e ritorna nel presente con la sconvolgente notizia di ritenere l'Agente 5 quale massimo indiziato. Noi, ignari di tutto, ci svegliamo nella nostra superaccessoriata stanza da letto, la stessa del primo episodio, e veniamo informati dei recenti accadimenti. In pochi minuti, assistendo all'apparizione di una perfetta copia di noi stessi nell'intimità della nostra casa, capiamo il perché dell'accusa rivoltaci, ben lungi dall'essere infondata. Il nostro scopo diverrà immediatamente quello di tuffarci nel passato e cercare dati sufficienti per riuscire a discolparci. Buried in Time è, lo ripetiamo, un'avventura dalla profondità e longevità inarrivabile, paragonabile solo a quei libri dallo spessore tale da spaventare il lettore. Tutte le schermate necessitano di una grandissima mole di tempo per rivelare tutti i loro segreti. La prospettiva è quella in soggettiva che ci mostrerà gli ambienti virtuali come se realmente li stessimo visitando. Grossa innovazione rispetto al primo episodio è quella di poter abbassare ed alzare lo sguardo così da poter triplicare le locazioni da visitare prima di poter abbandonare una stanza. Solo per riuscire a uscire dal primo ambiente, dove avrà inizio il gioco vero e proprio, dovrà passare almeno un'ora: considerando che solo il telegiornale olografico, grazie al quale accederemo ad importantissime informazioni per poter proseguire il gioco, si porterà via metà di questo tempo. Tutto è studiato nei minimi dettagli.

Persino l'effimero e il superfluo che sono necessari per dare credibilità ad un ambiente sintetico -chi di voi non ha nulla di inutile nella sua camera?- hanno avuto il loro meritato peso.

L'avventura, lungo il suo interminabile corso, vi porterà a visitare le rovine di una città precolombiana, l'ufficio abitato da Leonardo da Vinci durante il suo breve soggiorno a Milano, l'immenso castello medievale della corte di Re Artù oltre, naturalmente, ad improbabili e fantascientifici futuri remotissimi. Tutti gli ambienti che incontreremo in questo viaggio sono stati ricostruiti con accuratissimi studi architettonici e sociali del periodo preso in esame: il dettagliatissimo laboratorio di Leonardo viene dallo studio della vera pianta che i grafici e gli sceneggiatori della Presto Studios sono riusciti a rintracciare a Milano. Buried in Time è, in conclusione, un'avventura adatta ai metodici, a coloro i quali non hanno paura di investire un trimestre giocando con un solo programma.

Fateci giocare — di Michele Pizzi

Vi ricordate di Evocation?
Nato come proposta shareware della mitica *3 1/2 MacDisk*, l'esoterica avventura, ideata interamente da italiche menti, è assurta con il secondo episodio alla maggiore età, divenendo un prodotto commerciale di successo.
Morale della favola?
Per molti la programmazione è un gioco; se poi l'oggetto della programmazione è un gioco, allora il gioco è fatto.
Giochi di parole a parte, questo è un invito che riguarda gli autori italiani che non programmano per gioco ma programmano giochi: il vostro obiettivo è far conoscere i vostri prodotti al grande pubblico dei nostri lettori? Inviate il tutto alla redazione di *Applicando*. Una schiera di esperti sarà lieta di sperimentare le vostre creazioni ed esprimere un equo giudizio, garantendo fama e fortuna agli autori delle opere meritevoli di distribuzione.
A voi la prima mossa.



Violence 2: human killed

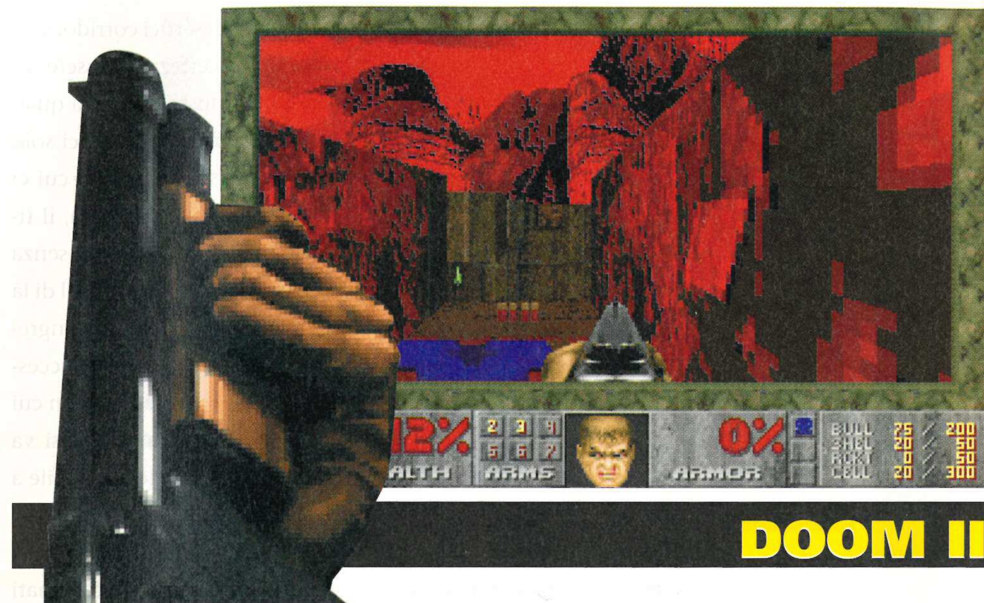
È con questa enigmatica frase che ha inizio il nostro percorso tra i giochi d'azione. Da circa un anno su tutte le scatole di videogiochi per computer avrete notato la presenza di un piccolo riquadro bianco raffigurante due stilizzati termometri: si tratta di un piccolo avvertimento su quanta

violenza sia contenuta nel tal gioco e su quanto esplicito sia il linguaggio in esso usato.

Doom, senz'altro il più rappresentativo capro espiatorio per questo problema, occupa infatti la penultima tacca (indica la presenza di sangue) del termometro raffigurante il livello di violenza.

Ma andiamo con ordine.

Gli arcade, parola inglese che indica sia la sala giochi, sia i giochi d'azione in essa contenuti, sono tutti quei programmi che non necessitano di un briciolo di materia grigia per essere giocati. Il loro punto di forza è l'immediatezza di gioco, la velocissima curva d'apprendimento dei meccanismi su cui il gioco si basa e la possibilità di regalare soddisfazioni anche in piccoli ritagli di tempo. Una buona capacità di reazione ed un discreto coordinamento psicomotorio sono requisiti necessari per poter giocare con successo ad un Arcade. L'utente tipo di un tal gioco è quindi, a differenza delle avventure, abbastanza giovane. Arcade sono i giochi di piattaforma, quelli in cui guidate un omino lungo percorsi a scorrimento orizzontale irto di botole, tranelli e nemici, e gli shoot'em up (Ndr: spara e scappa) in cui, solitamente, vi viene richiesto di blastare interminabili orde di alieni. Questo fino a pochi anni fa. Tre anni or sono, infatti, una neonata casa indipendente, la ID Software, se ne venne fuori con un gioco che avrebbe rivoluzionato il modo di intendere gli arcade: Wolfenstein 3D. Questo gioco, convertito per Macintosh dalla MacPlay, divisione Mac



della famosa Interplay, introdusse, partendo dalla semplice idea degli shoot'em up, il concetto di prospettiva soggettiva e di texture mapping. Per il giocatore fu come trovarsi realmente catapultato in quegli ambienti che aveva sempre visto solo di fianco o dall'alto; gli era data, insomma, la possibilità di sentirsi veramente parte del gioco.

A un anno di distanza dall'uscita di Wolfenstein 3D, la ID rilasciò quello che possiamo definire il più grande evento videoludico dai tempi di PacMan: Doom. Questo gioco, appena convertito per Macintosh, ha dato vita ad un vero e proprio filone a sé stante che ora costituisce la nicchia più venduta e apprezzata tra tutti gli arcade. Tutti i giochi di questo tipo sono in prospettiva soggettiva e fanno del loro punto di forza la violenza e l'emotività da essa suscitata. Sensazioni queste, che vengono enormemente amplificate se il gioco supporta la possibilità di collegarsi in rete con altri computer. Per sfruttare al massimo i giochi di questa sezione, può essere molto indicato l'uso di una pad. Si tratta di una semplice tastierina, dello stesso tipo che trovate in uso con le console di videogiochi, che, inserita in cascata alla porta ADB della tastiera, permette di comandare il vostro alter ego virtuale molto più comodamente ed intuitivamente. In particolare, ne abbiamo provati due: il **Gravis Mouse Pad** ed il **Bat Wing**. Del tutto equivalenti in fatto di prestazioni, semplicità di settaggi e qualità del software allegato, sono del tutto differenti se guardati dal punto di vista estetico. Il primo, sobrio, estremamente ergonomico e classico, ed il secondo a forma della famoso rampino di Batman.

Tra gli arcade in uscita per questo Natale e presi in esame in questo articolo, ben quattro appartengono a questo filone: Doom II, Dark Forces, Marathon II e Descent. Legato alla visione

dall'alto, invece, è ancora Power Pete.

Doom II è finalmente disponibile anche per i giocatori dalla Mela facile. Doom è il programma più discusso, chiacchierato e giocato di tutta la storia dei videogiochi. Dalla trama praticamente inesistente, Doom ci vede impegnati a trovare l'uscita da una serie inesauribile di labirintici ambienti tridimensionali popolati da una quantità impensabile di mostri dalle molteplici e demoniache fattezze. Caratterizzato da una violenza talmente estremizzata da diventare grottesca, Doom è il primo gioco a fare realmente paura al giocatore. La claustrofobica sensazione di essere soli in desertici corridoi sconosciuti, la certezza di essere osservati nei nostri sforzi da qualcuno che sappiamo esserci solo per via del suo respiro di cui ci accorgiamo con chiarezza, il timore di aprire una porta senza sapere che cosa ci aspetta al di là di essa, costituiscono gli ingredienti principali del suo successo. Svariate sono le armi con cui fronteggeremo il nemico: si va dalla semplice pistola al fucile a doppia canna, mitragliatore, motosega, lanciamissili, fucile al plasma ed infine, per i fortunati che riusciranno a trovarlo, l'incredibile BFG 9000 (che sta, nella fantasia dei programmatori della ID, per Big Fucking Gun. E non aspettatevi una traduzione). Per quanto riguarda l'aspetto grafico, Doom II gira in alta risoluzione (640 x 480, il doppio di Doom per Pc) solo sui Power Macintosh e consente una personalizzazione delle dimensioni della finestra di gioco per assicurare anche ai possessori di macchine meno potenti una fluidità sufficiente. L'accompagnamento sonoro è abbondantemente curato e sfrutta allo stremo le possibilità messe a disposizione dalla nuova estensione QuickTime Musical Instruments abbinata a QuickTime 2.0. Si segnala la possibilità di giocare in rete (massimo quattro partecipanti). Doom II, ottimamente convertito dalla Lion Entertainment, un giovane gruppo di programmatori svedesi, risiede su di un solo CD-ROM, si installa in circa 15 Mb di spazio sul vostro hard disk e richiede un veloce 68040 come minimo requisito per poter giocare, anche se un PowerPC è caldamente consigliato. Da avere, anche solo per poterlo giudicare.



DARK FORCES



Dark Forces, ancora una volta della Lucas Arts, entrata prepotentemente nei nostri cuori sfornando un capolavoro dietro l'atro, usa lo stesso concept di Doom ma punta al raggiungimento di nuovi traguardi: vediamo quali.

Uscito ad un anno di distanza dal suo diretto ispiratore (si parla dell'originale versione per Pc dato che quelle per Macintosh sono state rilasciate in contemporanea), Dark Forces utilizza un motore grafico, la routine di programmazione che regala il movimento al protagonista, molto più evoluto e potente. Se in Doom ci

MARATHON II

era consentito solamente voltarci e mirare a destra e a sinistra, in Dark Forces potremo anche alzare ed abbassare lo sguardo, camminare carponi ed infine saltare. Questo avanzato sistema di controllo è stato inizialmente criticato dai puristi dell'azione dato che la sua perfetta padronanza richiede qualche ora in più di gioco. Una volta effettuato, però, questo periodo di necessario training, il controllo sul gioco si dimostra effettivamente molto più completo che in Doom.



Dark Forces è ambientato, ancora una volta, nell'indimenticabile mondo di Guerre Stellari: i nostri avversari, tra i quali il maestoso Lord Darth Fenner, le costruzioni, le astronavi, le voci, i suoni e soprattutto le musiche, campionate direttamente dalla colonna sonora della trilogia, ci risulteranno estremamente familiari. Se dalla sua Doom punta all'emotività ed alle forti sensazioni che riesce a comunicare al giocatore, Dark Forces è molto più riflessivo e studiato. Le mappe delle stazioni spaziali che andremo a visitare saranno incredibilmente più complesse e difficili di quelle di Doom. Il nostro compito più importante non si limiterà alla mera sopravvivenza bensì comprenderà lo svolgimento di una qualche intricata missione che ci verrà illustrata nel breve briefing prima di ogni nuovo livello. La trama, qui, assume un'importanza molto maggiore e contribuisce a creare quell'atmosfera che in Doom era retta solo dalla paura. Voi impersonate un soldato dell'Impero, uno di quei personaggi vestiti di bianco e con in testa un sofisticatissimo casco chiuso, che tradisce la sua causa e passa dalla parte dei Ribelli. Pur mantenedo ufficialmente il suo posto all'interno delle forze imperiali, il nostro alter ego diverrà presto un'utilissima spia dei piani e dei nuovi mezzi con cui l'Impero si prepara a sferrare i suoi nuovi attacchi. Molto simile a Marathon della Bungie Software, Dark Forces si pone un gradino più in alto rispetto a questo titolo potendo contare sull'enorme coinvolgimento emotivo e affettivo che la saga di Guerre Stellari comporta.

Proprio per questo motivo che la stessa Bungie, forte degli enormi riscontri di vendita ottenuti con Marathon, ha deciso di mantenere il suo primato immettendo sul mercato con grande anticipo sui tempi annunciati il sequel di questo gioco: **Marathon II: Durandal**. È su Durandal, una delle due intelligenze artificiali a comando delle strutture dell'astronave Marathon, che il gioco è centrato. Già nel primo Marathon, Durandal, da semplice computer impazzito fattosi portavoce degli alieni, era assunto ad una figura caratterizzatissima: un'intelligenza artificiale psicotica e geniale, un delirio di onnipotenza tanto burlona quanto profonda. Marathon II, di cui abbiamo potuto vedere solamente una demo giocabile di tre livelli, anche se la Bungie ci assicura che il gioco sarà disponibile per le festività natalizie, quando, cioé, starete leggendo questo articolo, punta ad esaltarne ancora di più la caratterizzazione in una nuova, estenuante e violenta missione. Lo scopo è ancora una volta quello di arrivare a bordo dell'enorme stazione orbitante Marathon e fare piazza pulita di tutti gli invasori. La semplice violenza, come in Dark Forces, è alternata a prove di intelligenza e missioni ben specifiche di controllo e di ripristino delle funzioni vitali della base. Le innovazioni rispetto al primo episodio sono di tutto rispetto e strettamente legate alla programmazione del gioco che

si è fatta, di pari passo con l'aumento delle potenzialità dei computer, molto più sofisticata. La Bungie promette, e dal demo pare proprio mantenere la promessa, una fluidità e una velocità di movimento, almeno sui PowerPC, triplicata. Migliorata è anche la gestione del sonoro e, soprattutto, degli effetti speciali: la separazione dei canali stereo è tale che, se giocherete Marathon II collegati ad un impianto di amplificazione esterna, potrete tranquillamente orientarvi alla cieca, esclusivamente ascoltando la provenienza dei suoni che vi circondano. Inoltre, primo gioco di questo filone a sfruttare questa idea, vi è che potrete muovervi ed agire anche immersi nei liquidi: una volta entrati in un liquido, dalla semplice e sana acqua sino alla lava incandescente, apparirà sopra di voi una indovinatissima coltre in movimento, completamente texturizzata, che aumenterà percettibilmente la vostra angoscia; i suoni si faranno ovattati ed i movimenti rallentati. Anche in Marathon II come in Doom è supportato il collegamento in rete con sino ad otto giocatori. Caratteristica comune a tutti e tre i titoli arcade sopra esaminati è l'avvalersi di un trucco di programmazione, di cui probabilmente non vi sarete mai accorti, e cioé dell'uso indiscriminato del finto 3D. In tutti questi giochi, infatti, voi vi muovete attraverso strutture che credete essere tridimensionali ma che, in realtà, sono solamente bidimensionali. Oscuro? No. Immaginate, in uno degli immensi cortili aperti di Doom, di vedere un albero. Bene, ora girategli attorno, guardatelo davanti, di fianco e dietro. Se l'avete osservato bene vi sarete accorti che è sempre uguale. Questo è perché quell'albero, in realtà, è un semplice disegno piatto che il motore del programma ruota verso di voi ogni volta che voi vi spostate. Delusi? Speriamo di no, anche perché l'effetto di tridimensionalità è ugualmente, assolutamente, assicurato. La Mac Play, comunque, ha voluto migliorare questo sistema di programmazione ormai diffusissimo tra i videogiochi ed ha sviluppato per il suo **Descent** un nuovo motore realmente tridimensionale. In Descent voi non comanderete più un uomo bensì una astronave lungo i tenebrosi cunicoli di una lunga serie di miniere invase da terribili astronavi aliene. Il vostro difficile compito è quello di liberare e portare con voi tutto il personale della miniera, ora prigioniero della forze aliene. Una volta riusciti in questo, non vi rimarrà che attivare il detonatore di un ordigno nucleare e cercare di arrivare all'uscita prima che questo esploda. Il fatto di pilotare un mezzo volante in un ambiente realmente tridimensionale apre un enorme numero di possibilità di movimento: in Descent sarete completamente liberi di ruotare in qualunque direzione vogliate a 360°. L'ambiente, per sfruttare questa possibilità, è stato disegnato in modo da costringervi ad evoluzioni fino ad ora impensabili in un gioco di questo tipo: saliscendi, botole e porte a mezz'aria fanno di Descent una sorta di gigantesco ottovolante al chiuso. Descrivere le sensazioni che una partita a Descent provoca è molto difficile. Potremmo descriverlo come un simulatore di volo

DESCENT



POWER PETE

in un ambiente chiuso, claustrofobico e ossessivo che vi causerà non pochi giramenti di capo. Vi sarete ora resi conto di quanto le sfumature siano importanti in un gioco e come quattro programmi apparentemente uguali possano, giocandoci, rivelarsi completamente differenti: Doom è sicuramente il più semplice tra tutti ma conserva anche il primato di giocabilità e sensazioni. Dark Forces e Marathon II puntano alla completezza della trama ed alla profondità delle mappe e Descent si differenzia consentendo una libertà di movimento da capogiro. Una sola cosa è comune a tutti questi coinvolgentissimi giochi: non vi faranno certo ridere, anzi.





Ridere è ciò che un prodotto come **Power Pete**, invece, assicura. Caratterizzato da una semplice e tradizionale visuale dall'alto, tipica dei videogiochi per console, è particolarmente consigliato ai più piccoli, sia per le convenienti situazioni in cui si svolge, sia per l'estrema facilità d'uso. Magicamente, allo scoccare della mezzanotte, tutti i giocattoli disposti accuratamente sugli scaffali di un negozio prendono vita: macchinine, carri armati e peluche, carte da gioco, soldatini di piombo e trenini scorazzano finalmente liberi. Purtroppo, però, gli avventati e tanto stupidi quanto teneri coniglietti di pezza si sono cacciati in un grosso guaio infilandosi tra tutti quei terribili giocattoli violenti. È allora che Power Pete, il pupazzo di gomma più forzuto del mondo, accetta volenterosamente di salvarli. Armati di un terribile arsenale consistente di fucili a ventosa, palline di gomma, miccette, mitragliatori ad acqua e tutto ciò che la vostra fantasia vi consente di immaginare, dovrete iniziare a girellare per il mondo alla ricerca dei vostri obiettivi. La longevità di Power Pete è assicurata dai cinque mondi che compongono il gioco, che, a loro volta, sono divisi in altrettanti sottolivelli. Ogni livello è popolato da diversi tipi di giocattoli. Power Pete, semplicissimo a descriversi, si rivela sul campo estremamente veloce e divertente, specialmente sfruttando l'opzione di partita a due giocatori.

Se mi dai un Sidewinder ti regalo un pistone

Ci rendiamo conto dell'ambiguità della frase sovrastante ma crediamo che tutto vi apparirà più chiaro nominandovi la parola "simulatori". Se, d'altro canto, vi è ora palese che cosa possa centrare un sidewinder, il famoso missile areonautico, non riuscite ancora a spiegarvi il perché del pistone, specie sapendo che per Macintosh non è mai stato programmato un gioco di guida dai tempi di Test Drive II e Grand Prix Circuit della Accolade, quando ancora i Mac erano monocromatici. Ebbene, l'ora è giunta. La Papyrus, software house americana specializzata in simulazioni di guida, ha finalmente rilasciato **IndyCar Racing II** per Macintosh. Non si tratta di un semplice gioco di guida bensì di una vera e propria simulazione della famosa corsa intorno all'ovale di Indianapolis.

Per simulazione intendiamo una perfetta riproduzione di tutte quelle infinite variabili di pesi, aerodinamica, mescola delle gomme e scelta del carburante che hanno la loro verifica defini-

tiva nella gara vera e propria. Indycar Racing II è uno dei pochi programmi di simulazione che, argomentato e definitissimo nel preparare la vettura prima della corsa, mantiene un altissimo livello di giocabilità e divertimento una volta iniziata la gara. A seconda dei settaggi scelti potremo aumentare o diminuire il livello di difficoltà della corsa, strettamente legato alla variabile di realismo. A livello grafico Indy Car Racing II è una vera e propria gioia per gli occhi: tutte le macchine sono talmente definite e coperte da scritte e pubblicità da sembrare reali (ancora una volta il merito è della texture mapping che nasconde i poligoni). Tre sono i livelli di dettaglio grafico selezionabili dall'utente con una massima definizione di 640 x 480 raggiungibile solo sui Macintosh dotati di processore PowerPC. Valeva davvero la pena di aspettare tanti anni!

Alta risoluzione, texture mapping ed un elevatissimo livello di realismo sono anche le caratteristiche del secondo simulatore di questa carrellata. Questa volta un "classico" simulatore di volo: **F/A-18 Hornet 2.0** della Graphic Simulations. Non pensiate di trovarvi davanti alla recensione di un gioco uscito circa due anni fa per Macintosh e guardate con un po' di attenzione il numero che indica la versione del programma. Il "vecchio" F/A-18 Hornet ha mantenuto per due anni il primato di miglior simulatore di volo disponibile su Macintosh anche se la recente apparizione di A-10 Attack, un bombardiere pesante, rischiava di far vacillare questo primato. È per questo che la Graphic Simulation, con la versione 2.0 del suo capolavoro, completamente riscritto per PowerPC, aggiorna la veste grafica toccando vette di realismo mai raggiunte su di un computer della Mela. L'F/A-18 Hornet della Mc Donnel, degno successore del famosissimo F-16 Falcon, è il più sofisticato aereo a diposizione della marina degli Stati Uniti. Il suo primato è l'incredibile sofisticatezza dei comandi e delle armi disponibili: missili Sidewinder a ricerca di calore, Maverick e Walleye a ricerca ottica, dalle mitragliette agli ordigni nucleari, tutto il simulabile è stato perfettamente ricreato. Le missioni incluse nel pacchetto originale sono ben 28, tutte ambientate durante la Guerra nel Golfo anche se è da segnalare, sia per i nuovi utenti, sia per i possessori della versione 1.0, l'attesa disponibilità del primo set aggiuntivo di missioni che ci vede impegnati, questa volta, nella guerra di Corea: Korean Crisis. La possibilità di giocare in rete sino ad un massimo di quattro compagni di volo, unita alla capacità del programma di visualizzare il gioco a tutto schermo anche su di un monitor a 21", i messaggi radio campionati che ci giungono in cabina, l'incredibile intelligenza artificiale dei nostri avversari, notevolmente migliorata in questa nuova versione, la possibilità di scegliere l'inquadratura esterna dell'aereo tra le nove telecamere da cui siamo osservati, ed infine la possibilità di vedere in replay, alla fine della missione, tutte le nostre evoluzioni ne fanno un vero must per gli appassionati e per tutti coloro che vogliano accostarsi a questa sacra arte del

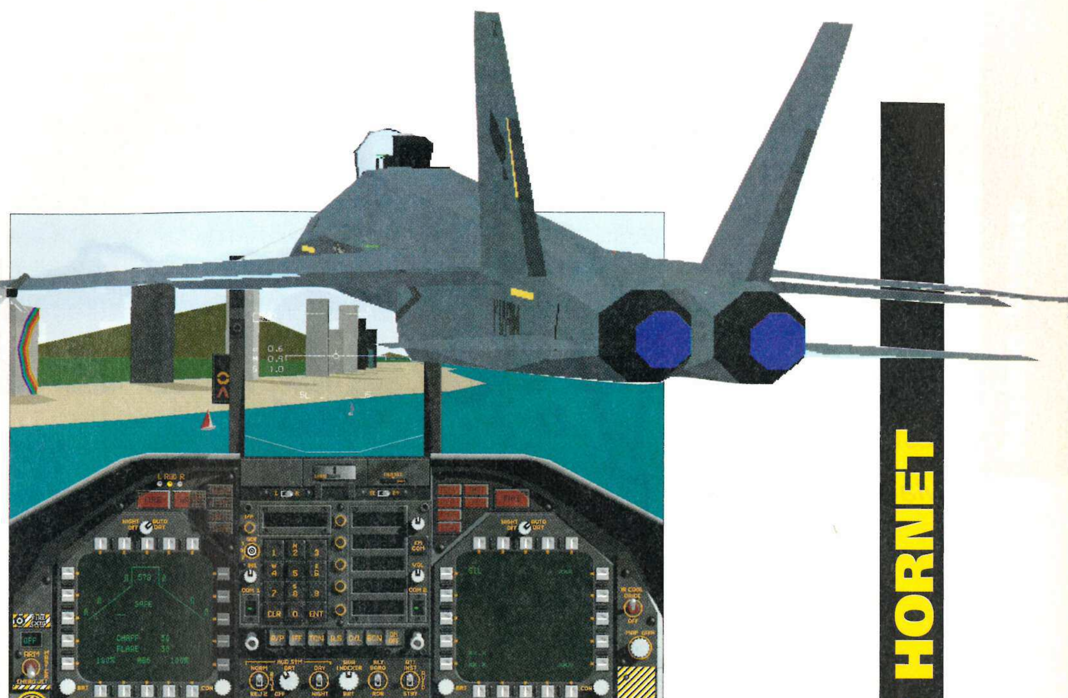


INDY CAR RACING II

volare. L'amante delle simulazioni, per eccellenza, non si diverte con nessun altro tipo di giochi ma, pena l'esborso di cifre folli, è disposto a qualunque cosa per poter raggiungere il massimo della fedeltà. Vediamo di accontentarlo. Il principe dei joystick per le simulazioni di volo è senz'altro il **Thrustmaster**: una perfetta sintesi di robustezza, affidabilità, precisione ed ergonomia. Il Thrustmaster, riproduzione esatta dei comandi dell'F-16 Falcon, consente, dato l'altissimo numero di pulsanti posti sulla leva, di avere totale controllo di qualunque simulatore, rinunciando completamente alla tastiera. Inoltre, può essere usato in combinazione con l'omonima robustissima pedaliera (per i piloti più esperti diciamo che serve a orientare con estrema sensibilità i rudder). Valida alternativa a quest'ultimo è anche il **Flystick Pro** della CH, che, malgrado sia di dimensioni più grosse e forse meno maneggevole, dona al giocatore la sensazione di toccare del velluto, tanto è progressiva e regolare la risposta al movimento della leva. Unica osservazione da fare, riguardo a queste meraviglie, è chiedersi se può valere la pena lo spendere più di mezzo milione per un'attrezzatura che verrà impiegata esclusivamente per le simulazioni di volo. Non mancano, comunque, le alternative più economiche e versatili, quali il joystick **MacFly** della IZU , il **MacAlly** ed il **Gravis MouseStick II**. Tutti più o meno allineati per costo e prestazioni più che degne, si differenziano, invece, per la qualità del software di installazione. Malgrado siano tutti configurabili e personalizzabili dall'utente per qualunque gioco o simulatore, quello in dotazione al joystick della Gravis si è dimostrato sul campo più flessibile e versatile, senza dimenticare che, essendo già in distribuzione da svariati anni ed essendo stato per tutto questo tempo l'unico joystick disponibile per Macintosh, è ampiamente supportato da quasi tutti i giochi in commercio, cosa, questa, che non si può proprio dire per gli altri due.

E se tutto questo non vi basta, non vi rimane che abbandonare il Mac e recarvi a sciare.

Buon Natale! ■



F/A-18 HORNET

Joystick & Co.

- Thrustmaster FCS ADB
  lire 220.000 + Iva
- Thrustmaster RCS
  lire 320.000 + Iva
- MacFly Joystic Seriale
  lire 160.000 + Iva
- Game Pad ADB
  lire 130.000 + Iva

I prodotti sono stati forniti da:
VideoCOM
tel. 0383/366712

- BatWing Game Pad ADB
  lire 89.000 + Iva
- JoyStick cloche ADB
  lire 99.000 + Iva

I prodotti sono stati forniti da:
Turnover
tel. 081/7647114

Games

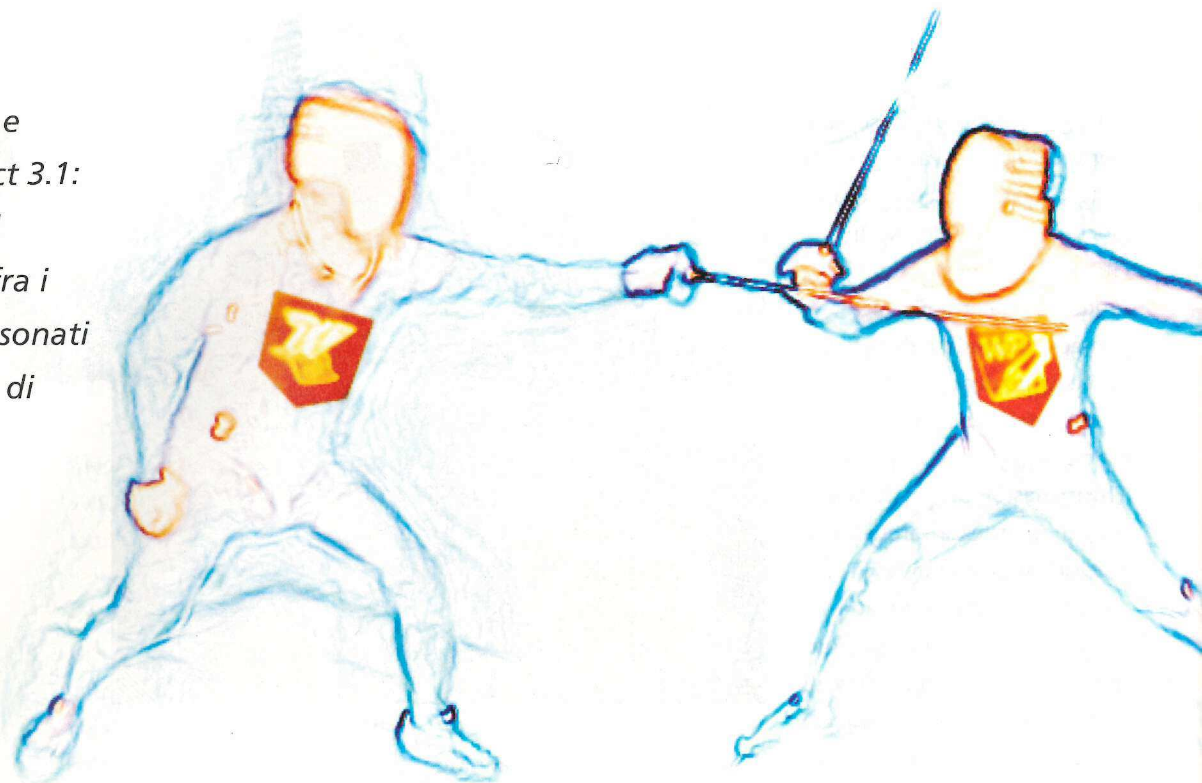
- F/A-18 Hornet ITA
  lire 145.000 + Iva
- F/A-18 Hornet: Korean Crisis
  lire 130.000 + Iva

I prodotti sono stati forniti da:
VideoCOM
tel. 0383/366712

I giochi di cui non riportiamo informazioni sono stati forniti dalle rispettive case produttrici; suggeriamo quindi di contattare il vostro mail order di fiducia

primo piano

Word 6.0.1 e WordPerfect 3.1: si rinnova il confronto fra i due più blasonati elaboratori di testo per Macintosh



di Lorenzo De Carli

ldecarli@cimsi.cim.ch

Homo radiophonicus, vive e lavora in Svizzera in compagnia del suo 540 da collezione, da cui mai si separerebbe

Word di Microsoft e WordPerfect di Novell non solo sono i due programmi di videoscrittura più diffusi, ma anche quelli con la più doviziosa panoplia di funzioni. Se dei due il più usato, soprattutto nel nostro continente, sembra essere Word, ciò non è dovuto ad un'intrinseca miglior qualità, quanto piuttosto alla capacità di penetrazione di Microsoft.

Applicando ha sempre prestato molta attenzione all'evoluzione di questi due programmi, poiché il loro sviluppo non è mai stato solo un fatto che esauriva il proprio significato nella strategia dei due colossi informatici, ma ha bensì anche avuto effetti tangibili nel modo di intendere la relazione utente/computer nella pratica scrittoria. Word e WordPerfect non sono solo dei programmi: siccome essi sono dei luoghi di lavoro virtuali, dotati ciascuno di strumenti diversi disposti in ordine diverso e peculiare, hanno orientato in maniera specifica le abitudini dei loro utenti e, insieme, il loro modo di scrivere.

Non vogliamo qui tornare ancora a descrivere minutamente i due programmi, illustrando le diverse strategie adottate per svolgere questo e quel compito. Il nostro proposito è invece quello di far luce sulle acquisizioni delle loro più recenti versioni, con l'intenzione di comprendere qual è la linea direttrice delle reciproche evoluzioni. Ciò, però, non senza avvertire che, in passato, *Applicando* aveva rilevato una maggior duttilità di WordPerfect nel gestire documenti lunghi, di tipo scientifico, redatti in ambito universitario (per esempio prevedendo l'uso delle concordanze e della scrittura interlineare), e rilevando invece una spiccata attitudine di Word a soddisfare le esigenze del lavoro segretariale. WordPerfect ci pareva il programma di videoscrittura per gli scrittori e gli studiosi, Word quello per le segretarie e gli operatori del terziario in genere.

L'integrazione con il MacOS

Le ultime versioni di questi due programmi si avvantaggiano entrambi delle potenzialità del più recente sistema operativo Mac, e pertanto tendono -pur riuscendoci in gradi diversi- a disporsi come le quinte di una scenografia che vorrebbe farsi percepire senza soluzione di continuità con l'abituale ambito operativo. Sicché, tutt'e due ricorrono a QuickDraw GX, Apple Guide, Macintosh Drag&Drop ed EasyOpen, dando ormai per acquisito l'uso di Balloon Help, Publish and Subscribe, QuickTime, Apple Events, WorldScript, PowerTalk e AppleScript, che hanno caratterizzato il Sy-

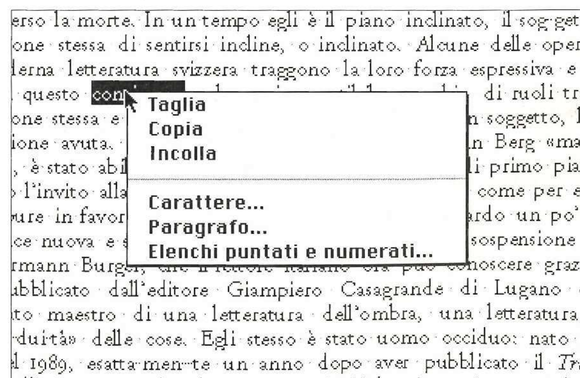
La battaglia delle penne

stem dalla versione 7.0 in poi.

Uscita lo scorso anno, la sesta versione di Word era stata bersagliata dal fuoco di fila degli utenti Macintosh, i quali hanno subito severamente criticato l'interfaccia troppo simile alle applicazioni che girano sotto Windows, la strascicata lentezza di un programma che acquisiva una velocità accettabile solo se installato nei più potenti Macintosh, nonché un'intrinseca instabilità che comportava la necessità di riavviare frequentemente il computer, spesso facendo perdere tempo e dati. Il parere espresso dallo zoccolo duro degli utenti Mac sembrava inoltre largamente condiviso da molti altri, i quali -fatto tesoro delle esperienze dei colleghi più aggiornati- si erano ben guardati dallo smontare il felice 5.1 di Word.

La versione ora commercializzata del programma di Microsoft, la 6.0.1, risolve pressoché tutti i problemi di quella precedente e si presenta come un programma sì inadeguato ai modelli più vetusti, tuttavia veloce, stabile e affidabile; capace di riaffrontare il confronto con WordPerfect, il quale, fino a pochi mesi fa, era la miglior scelta per un utente Mac. Ora, Word 6.0.1 è più veloce di Word 6.0, meglio capace di gestire un'ampia messe di caratteri PostScript, veloce nel calcolare il numero di parole in un documento e nel creare tabelle; meno conflittuale con preziose estensioni come Adobe Type Manager e le Now Utilities; più duttile nella gestione della stampa; ma con tutto ciò l'ultima versione di Word non è affatto più veloce di Word 5.1, che non per nulla seguita ad essere commercializzata. Microsoft Word 6 è forse l'unico caso di programma più lento della versione precedente. Mentre l'obiettivo al quale di solito aspirano i programmatori è quello di accelerare la velocità dei loro prodotti, in questo caso l'obiettivo è stato un altro: costruire un programma non solo in grado di operare di concerto con tutti gli altri programmi della Microsoft, ma anche con tutte le piattaforme su cui essi girano, e ciò a scapito delle esigenze specifiche di un utente che ha innanzitutto bisogno di un programma per scrivere.

Una nuova funzione di Word permette la comparsa di alcune fondamentali funzioni schiacciando il tasto *Ctrl*, dopo aver evidenziato una porzione di testo



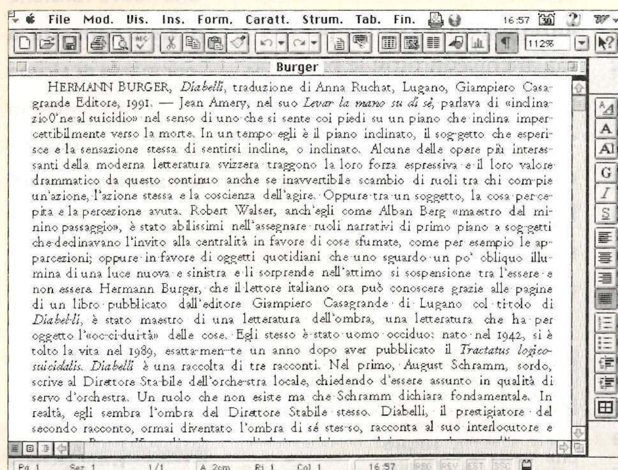
Per contro WordPerfect, non solo ha incrementato le sue prestazioni giovandosi anche delle potenzialità del System 7.5, non solo ha creato per Macintosh un programma perfettamente compatibile per le versioni dello stesso programma concepite per altri sistemi operativi, ma nel passaggio da una versione all'altra ha conosciuto anche un incremento della sua velocità, così in fase di avvio, come nell'esecuzione delle operazioni. Se ciò non significa che l'uno sia meglio dell'altro, significa però che, progettando Microsoft Word, non si è pensato alla specificità dell'ambiente Macintosh bensì alle esigenze di chi opera con Windows. Prova ne sarebbe, tra l'altro, la gran copia di immagini nel manuale che riproducono palesemente la versione Windows del programma e non quella per Mac, ma noi vorremmo portare un paio di esempi più significativi del modo in cui Word sembra non degnarsi di prendere in considerazione le potenzialità del System.

Drag&Drop, questo sconosciuto

Il primo esempio è questo. Vi sarà noto che col nuovo sistema operativo basta selezionare una porzione di testo, un'immagine o un suono e trascinarlo (Drag&-Drop) sulla scrivania perché prenda forma un documento che lo contiene, mettendone a disposizione il contenuto per altri programmi. È un'operazione semplice, intuitiva, ricca di potenzialità e che mostra la versatilità e la potenza del sistema operativo. Ebbene, WordPerfect consente l'esecuzione di questa operazione, sicché possiamo trascinare fuori dai documenti testi e immagini da deporre sulla scrivania. Con Word no, perché al programma di Microsoft garba di fare quest'operazione solo con i programmi della Microsoft e, per giunta, solo se nella cartella delle estensioni è installato Microsoft OLE Extension. Word quindi non solo non mette a profitto il potenziale Mac, ma impone di gravare le estensioni con un programma che svolge le stesse funzioni del sistema operativo, con uno spreco di risorse facilmente intuibile.

Questo il secondo esempio. La versione più recente del sistema operativo di Macintosh è distribuita con i traduttori MacLink Plus prodotti da DataViz, i quali operano con Macintosh EasyOpen. MacLink traduce altrettanto bene di Word For Word, non è il

L'interfaccia





L'interfaccia di Word (a sinistra) si compone di menù principali che l'utente può modificare a suo piacimento e di una serie di barre provviste di strumenti, che permettono la rapida esecuzione dei comandi principali. Anche queste barre sono modificabili, e l'utente può disporle dove meglio crede. Il menù Caratteri, simile a quello di Word 5.1, appare usando una macro allegata a Word 6.0.1. Anche la finestra principale di WordPerfect (a destra) offre un ambiente di lavoro che l'utente può configurare a piacere. WordPerfect permette anche di modificare il contenuto della barra orizzontale in basso

caso qui di farne una questione; tuttavia Word 6.0.1 ignora del tutto questa possibilità del sistema operativo, mentre WordPerfect integra nel proprio pacchetto porzioni di MacLink Plus.

La necessità poi di ottenere in ambiente Windows le stesse possibilità disponibili in ambiente Macintosh non ha fatto che appesantire la versione per Mac di Word, causando non poche ridondanze. Per esempio, i fumetti di aiuto disponibili attivando la funzione Mostra aiuti indicano le funzioni dei vari comandi nello stesso modo in cui esse sono indicate da un altro genere di cartellini indicatori che Word ha in sé, e che mostra se si lascia il puntatore sopra un comando. Ciò è causa, evidentemente, di una perdita di efficienza del programma, nonché del computer.

Le barre degli strumenti

Allineati in barre componibili secondo le esigenze dell'utente, i comandi principali di Word (sopra) sono immediatamente accessibili al puntatore del mouse. Ma WordPerfect (sotto) non è da meno, possedendo barre comodamente attivabili mediante una barra principale, in cui sono stati collocati i pulsati relativi a tutte le altre

Convergenze

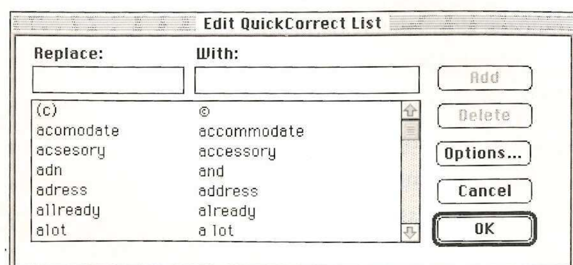
È curioso come le acquisizioni più importanti dei due programmi nella loro più recente evoluzione siano state assai simili. In ordine all'affinamento degli strumenti per il controllo linguistico dei testi, tanto Word così come WordPerfect sono stati dotati di una funzione -nell'uno denominata Correzione automatica, QuickCorrect nell'altro- che permette di fare automaticamente correggere al programma i più frequenti errori di battuta che caratterizzano l'*usus scribendi* dell'utente. Così, «stassera» può subito essere corretto in «stasera», «uovi» in «uova», «deficente» in «deficiente», «scentifico» in «scientifico», «qual'è» in «qual è», evitando in tal modo i più comuni solecismi. Queste funzioni nei due programmi svolgono compiti assai simili, entrambe permettendo, per esempio, di correggere automaticamente l'errata battitura di due lettere maiuscole all'inizio di una parola, o la correzione delle virgolette alte, quelle dette anche inglesi, da semplici in curve, secondo la norma tipografica. Le differenze tra i due programmi stanno nella capacità di WordPerfect di correggere subito il doppio spazio in spazio singolo, e di saper applicare questa correzione anche alla fine del periodo grammaticale. Per contro, Word è capace di gestire formattazioni diverse, così che è possibile non solo sostituire date stringhe di parole con parole scritte in corsivo o in neretto, ma anche con parole scritte con caratteri tipografici diversi.

Ancora per quanto riguarda il controllo linguistico dei documenti occorre rilevare, ora, la presenza in entrambi i programmi di un correttore grammaticale. Purtroppo non abbiamo potuto saggiare l'efficacia di questa funzione nella versione italiana di WordPerfect perché non ancora disponibile nei giorni della nostra prova, e quindi dobbiamo attenerci alle osservazioni rilevate nell'uso della versione americana.

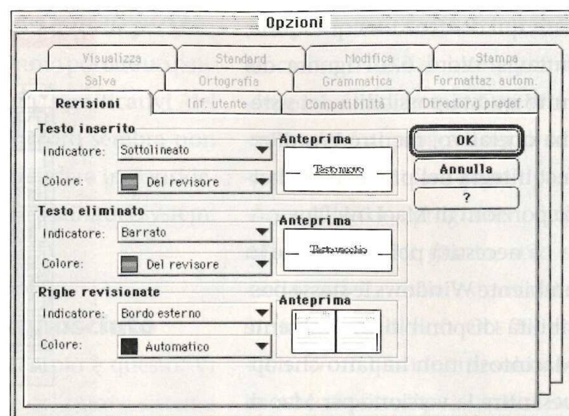
I due programmi agiscono in modo simile. Essi analizzano il testo frase per frase, rilevando

incongruenze nell'applicazione di regole relative allo stile, alla grammatica o alla cosiddetta "meccanica" (in Word, che diventa "Mechanics" in WordPerfect). Relativamente al cosiddetto "stile", i due programmi rilevano la presenza di termini dialettali o formali, se si sono usate frasi troppo lunghe, parole logore o ridondanti, ecc. Le regole grammaticali tutelate vanno dalla concordanza soggetto-verbo alla concordanza degli aggettivi, dalle congiunzioni all'uso degli avverbi; mentre per quanto riguarda la «meccanica», entrambi i programmi controllano l'uso delle parentesi, della punteggiatura e dei numeri.

L'elenco completo delle regole che i due programmi si piccano di salvaguardare sarebbe assai più lungo del nostro sintetico. Inutile dire che se per la lingua americana strumenti di questo tipo possono essere molto efficaci, la varietà dei registri stilistici e delle koinè regionali che caratterizza l'italiano rende improbo il compito dei correttori grammaticali, i quali spesso suggeriscono alternative risibili. Ciò nondimeno essi non sono inutili poiché scovano sempre qualche errore che sfugge alla rilettura, quando -spesso- si correggono nella mente refusi che restano nella carta.



Word e WordPerfect possiedono una nuova funzione che permette di correggere i solecismi mentre si scrive. Tuttavia WordPerfect (in figura) non è in grado di sostituire una stringa di parole con una di formattazione diversa



Rispetto a WordPerfect, Word è ricco di una preziosa opzione che permette la collazione di due versioni dello stesso documento

A ciascuno le sue regole

Tanto Word così come WordPerfect non solo offrono la possibilità di scegliere tra vari tipi di "stile" (generico, tecnico, commerciale, giornalistico, ecc.) ma permettono anche di formarne dei propri, selezionando le regole grammaticali che vorremmo tutelate dal programma.

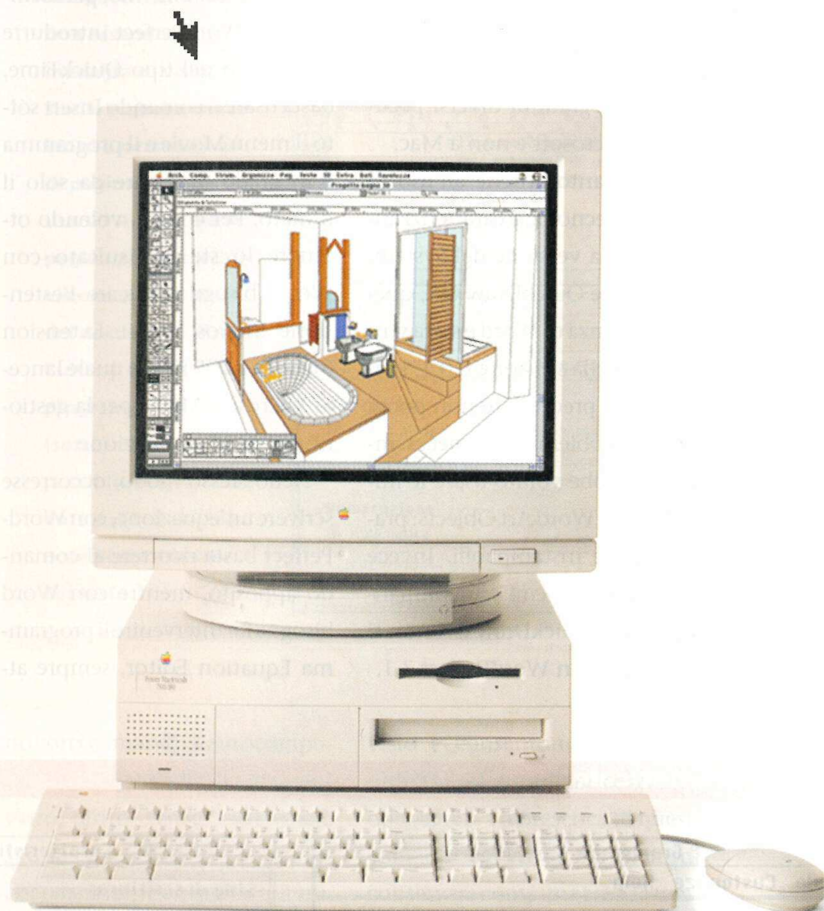
Nell'uso pratico i due programmi sono un po' diversi. Microsoft Word divide in due porzioni la finestra di dialogo. Nella prima trascrive la frase del documento ritenuta scorretta, evidenziando con l'uso del colore la parola che invita a sostituire; mentre nella seconda finestra enuncia il contenuto della regola grammaticale applicata. WordPerfect, invece, in una finestra più piccola, indica la parola o la stringa di parole incongrue, poi le alternative possibili, e quindi la regola grammaticale osservata. L'economia di mezzi che caratterizza l'interazione di WordPerfect rende più veloce lo spoglio linguistico dei documenti, tuttavia Word, siccome mostra subito l'intera frase nella quale ha rilevato una scorrettezza, consente di avere di primo acchito una visione globale del periodo grammaticale in cui occorre intervenire con una correzione.

Nella precedente versione di Word, la 6.0, il correttore grammaticale italiano era fonte d'instabilità del programma anche quando a questo si assegnava un'ampia porzione di memoria RAM. Spesso occorreva riavviare il computer, vanificando in tal modo il lavoro svolto. Ora, il correttore grammaticale adottato nella versione 6.0.1 è assai più stabile ed è rarissimo, anche quando si procede ad un esame linguistico molto veloce del documento, che il programma cessi di funzionare.

Per quanto riguarda i correttori ortografici e i dizionari dei sinonimi, non occorre segnalare altro che sono stati potenziati in entrambi i programmi e che si dimostrano assai utili.

Le regole d'oro del progettista di successo.

Fare molto, farlo bene, ma soprattutto farlo fare a qualcun altro.



Power Macintosh™ 7500/100 8/500 CD + MiniCad.
La soluzione integrata che esalta la versatilità nel progettare.

Power Macintosh 7500 con MiniCad è la soluzione più versatile per chiunque si occupi di progettazione. Le sue caratteristiche di velocità, semplicità e potenza ne fanno la soluzione ideale per qualunque settore progettuale: dall'edilizia, alla meccanica, all'arredamento. E grazie al foglio di calcolo integrato consente di valutare i costi e di effettuare qualunque calcolo relativo al progetto. Con Monitor Apple 15" Multiscan e tastiera AppleDesign sarà il miglior collaboratore che possiate desiderare.

A L. 8.500.000 + IVA fino al 31/12/1995.

Chiedete al vostro Rivenditore informazioni su altre configurazioni.

Configurazione offerta: Power Macintosh 7500/100 MHz 8/500 CD, Monitor Apple 15" Multiscan, tastiera AppleDesign e Mouse. Tutti i prodotti Apple sono acquistabili con le forme di finanziamento SAFA. Apple, il marchio Apple e Macintosh sono marchi regitrati di Apple Computer, Power Macintosh è un marchio di Apple Computer. Altri marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori. Hot Line gratuita per i primi tre mesi.

Per maggiori informazioni telefonate al numero verde Apple 167/827069 o inviate questo coupon a: Apple Computer Spa, Uff. Marketing CAD, via Milano 150, 20093 Cologno Monzese (MI) Fax 02/27326552.

Nome e Cognome ____________________ CAP/Città ____________________
Via ____________________ Tel. ____________________

Professione: ☐ Architetto ☐ Ingegnere ☐ Geometra ☐ Azienda

AP

Possiede un computer: ☐ No ☐ Dos/Windows ☐ Macintosh ☐ Stazione Unix

Desidera informazioni su:
☐ CAD Architettonico 3D
☐ CAD 2D
☐ Modellazione
☐ Rendering
☐ Computo metrico
☐ Topografia
☐ Calcolo strutturale



Apple Computer

primo piano

Non di solo testo...

Al problema dell'interazione dei due programmi con Macintosh Easy Open e con la funzione Drag&Drop che caratterizza il System 7.5 avevamo già fatto cenno sopra, rilevando la renitenza di Word a beneficiarsene, imponendo modalità d'interazione tra programmi diversi peculiari a Microsoft e non a Mac.

Per quanto attiene all'uso di un'altra tecnologia caratterizzante l'ultima versione del System, vale a dire QuickDraw GX, questa renitenza di Word è stata vinta solo nella versione 6.0.1, poiché nella precedente non pochi erano i problemi di chi, per esempio, avrebbe voluto usare le immagini di Word Art Objects: praticamente instampabili. Invece gli stessi problemi d'incompatibilità con QuickDraw GX non si pongono con WordPerfect 3.1.

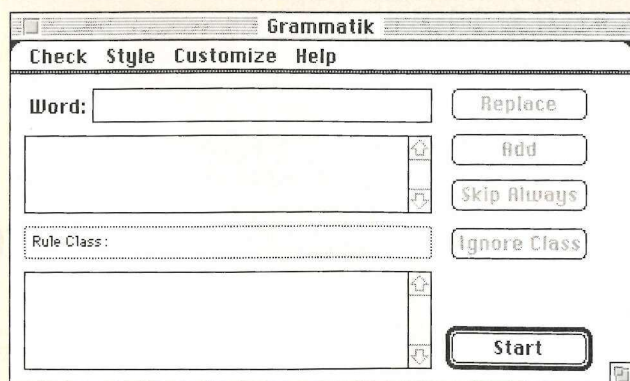
Il modo diverso dei due programmi d'intendere l'interazione con il sistema operativo Mac è bene documentabile dalla diversa strategia per la gestione di oggetti che non siano disegni o porzioni di testo. Volendo, per esempio, con WordPerfect introdurre un filmato del tipo QuickTime, basta usare il comando Insert sotto il menù Movie e il programma è in grado di gestire da solo il filmato. Per contro, volendo ottenere lo stesso risultato con Word, bisogna caricare l'estensione Microsoft OLE Extension (di circa 1.000 Kb), la quale lancerà Microsoft Movie per la gestione dei file di animazione.

Nello stesso modo, occorresse scrivere un'equazione, con WordPerfect basta ricorrere al comando apposito, mentre con Word bisogna far intervenire il programma Equation Editor, sempre attraverso la mediazione dell'estensione OLE: è come se Word non fosse stato affatto concepito per essere usato su un Mac ma che, bontà sua, si piegasse a ciò con estrema riluttanza.

L'autocomposizione

Microsoft Word ha però conosciuto in quest'ultima versione, così come già nella versione siglata 6.0, un'acquisizione importante nella facoltà di creare automaticamente dei documenti. Questa pratica redazionale è detta "autocomposizione", ed essa vien posta in atto scegliendo i modelli di autocomposizione desiderati disponibili nella finestra di dialogo che appare dopo aver assegnato il comando File Nuovo. Dopo aver dato questo comando, si susseguе tutta una teoria di finestre che mostrano lo sviluppo di un documento modello mentre, a

Correzione grammaticale





La finestra del correttore grammaticale di WordPerfect (a sinistra), isolando solo la parola ritenuta scorretta, non permette una visione d'assieme della frase; tuttavia lo spoglio linguistico del documento risulta stabile e veloce. Word (a destra) consente di selezionare le regole grammaticali che verranno verificate durante la correzione

poco a poco, beneficiando delle informazioni personali che il programma ci invita a fornire, viene modificato conformemente alle nostre esigenze. Anche in questo caso, come d'altronde nell'uso di Word Art Objects, se da un lato la redazione dei documenti risulta essere molto rapida, dall'altro lato inquièta l'omologazione e l'appiattimento stilistico e delle soluzioni espressive individuali che questa cosiddetta autocomposizione comporta, perché l'eventualità che capitino nella nostra corrispondenza testi praticamente identici sarà proporzionale alla diffusione di Word.

Anche WordPerfect, sfruttando il sofisticato sistema di macro di cui dispone, s'impegna nello stesso genere di aiuto, fornendo tutta una serie di documenti già pronti e ancorati ad una serie di macro che attivano finestre nelle quali si chiedono quelle minime informazioni grazie alle quali il più banale dei testi diventa un testo "personalizzato", ma anche in questo caso il rischio è che circolino testi tutti uguali, frutto della pigrizia intellettuale di chi ha ritenuto più comodo sfruttare gli automatismi di un programma di videoscrittura, rinunciando a redigere carte in cui sia traccia del proprio punto di vista e del proprio gusto.

Non bisogna, beninteso, confondere gli automatismi di questo genere con assai più utili funzioni, quale il Glossario di Word, col quale è possibile, digitando un solo tasto, non solo inserire nel documento che si sta redigendo una porzione di testo, ma anche un'immagine; e nemmeno con i comandi di autocomposizione delle tabelle di cui si giovano tanto Word così come WordPerfect. Si tratta però di non lasciarsi irretire da quella pubblicità che c'invita a comperare un programma di videoscrittura perché farebbe tutto da solo: anche pensare al posto nostro.

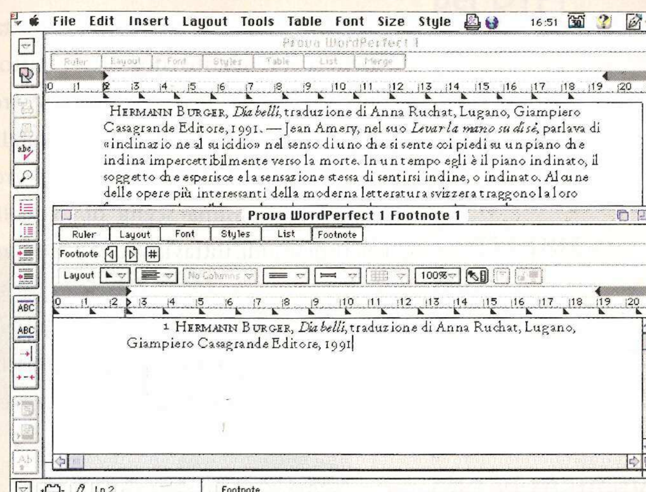
"Annulla" multiplo

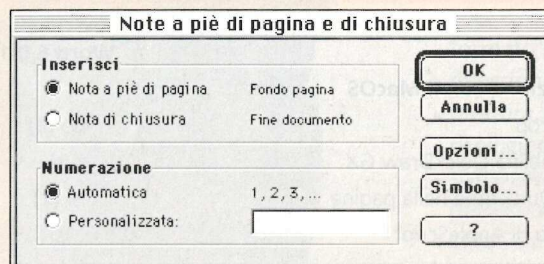
Dopo aver usato l'ultima versione di Word, per alcuni mesi abbiamo sentito come una lacuna notevole l'assenza in WordPerfect della possibilità di annullare le operazioni. Con Word ciò è possibile usando i pulsanti Annulla e Ripeti, i quale tengono memoria di tutte le operazioni svolte durante la redazione di un testo e consentono di tornare indietro ed annullare così certe operazioni. La presenza di questi comandi in Word permette di conservare come una traccia temporale del proprio lavoro, e quindi di risalire ad una fase precedente della redazione di un testo.

Altra funzione assente in WordPerfect è quella che in Word regola lo spazio vicino ad una parola quando la si sia cancellata. Accade infatti che una data parola venga rimossa ma non lo spazio che la separava da quella immediatamente successiva. Ebbene, Word 6 provvede a ciò automaticamente, svolgendo così funzione di supervisore intelligente. I due programmi, però, si accomunano nella possibilità di copiare

Le note

In WordPerfect (sopra) la gestione delle note a piè di pagina è molto semplice. Tuttavia, non essendoci una modalità di visione simile a quella che in Word è detta Layout di pagina, occorre usare l'Anteprima di pagina per avere una visione complessiva del documento. Con l'ultima versione del programma Microsoft (sotto) è inoltre possibile scegliere tra note a piè di pagina e note poste alla fine del testo





ed applicare stili già usati nel medesimo testo con un solo colpo di tasto.

Migliore di quanto non sia Word c'è parso WordPerfect nella gestione dei bordi. Word usa come unità minima il paragrafo, offre una ricchissima scelta di cornici e di sfondi, tuttavia WordPerfect -pressoché altrettanto ricco di opzioni grafiche- è in grado molto agevolmente non solo di applicare una cornice ad una parola isolata, ma persino anche ad un carattere. In generale, nonostante i progressi di Word in fatto di gestione dei caratteri, WordPerfect ci sembra ancora migliore quando occorre sottoporre ad un controllo minuto la qualità tipografica del testo, per esempio usando la funzione di Kerning. Inoltre, a questo proposito e a riprova del fatto che Word sembra essere stato creato soprattutto per girare sotto Windows, bisognerà notare quella lacuna per la quale l'opzione Larghezze frazionarie dei caratteri, assente nella versione di Windows di Word, non è impostabile come un'opzione standard in Mac, sicché, volendo una meticolosa cura tipografica dei documenti, occorrerà sempre ricordarsi d'impostare l'opzione, cosa che non era necessaria nella versione 5.1.

L'interfaccia

A prescindere dalla diversa natura e dalla diversa disposizione dei comandi, Word e WordPerfect mostrano un'interfaccia molto diversa. Nonostante la lunga abitudine d'uso, Word c'è parso più tortuoso e meno intuitivo, WordPerfect più ordinato e chiaro. Nel programma della Novell è come se ci si fosse impegnati a raggruppare i comandi secondo la loro affinità funzionale; invece in Word si ha l'impressione che certi menù siano parchi di funzioni -come quello denominato Modifica- mentre altri, come Strumenti, sembrano essere il ricettacolo di tutto ciò che non è chiaramente classificabile. Tutt'e due i programmi hanno una serie di barre di strumenti personalizzabili, però l'idea di mettere in WordPerfect una barra con una serie di pulsanti per attivare altre specifiche barre degli strumenti a noi è persa non solo semplice ma anche molto efficace. Inoltre, a ciò bisogna aggiungere il fatto che Word è ben lungi dall'essere un programma trasparente. Il comando Impostazioni Avanzate, per esempio, utile per modificare alcuni parametri della memoria di Word, non è immediatamente

Scritture a confronto

	Word 6.0.1	WordPerfect 3.1
Integrazione con il MacOS		
Drag&Drop	no **(1)**	sì
Compatibilità QuickDraw GX	sì	sì
Filmati QuickTime nella pagina	sì **(2)**	sì
Supporto di AppleScript	sì	sì
Funzioni di Editing		
Controllo ortografico	sì	sì
Controllo grammaticale	sì	sì
Dizionario sinonimi	sì	sì
Editor di equazioni	sì **(3)**	sì
"Annulla" multiplo	sì	no
Cancellazione degli spazi dopo le parole	sì	no
Copia/incolla stili	sì	sì
Confronto tra differenti versioni di un documento	sì	no
Note a piè di pagina	sì	sì
Note a fondo testo	sì	sì
Indice analitico con riferimenti incrociati	sì	no
"Segnalibri"	sì	no
Tavola delle concordanze	no	sì
Composizione automatica di documenti	sì	sì **(4)**
Interfaccia		
Macro	sì	sì
Barre strumenti personalizzabili	sì	sì

Note: ***(1)*** *solo con altri programmi Microsoft, se è installata l'estensione OLE*
(2) *solo se è installata l'estensione OLE*
(3) *tramite una applicazione esterna*
(4) *tramite macro*

SAPHIR. Cosa? Come? Cos'è?

Scanner piano
per DTP?
A colori?
Software? Cosa?
LinoColor?
Caspita!
Costa poco?
Favoloso!

SAPHIR
il gioiello
che vi mancava.

- formato massimo A4;
- riflessione / trasparenza;
- taratura automatica;
- risoluzione fino a 3600 dpi;
- software colore professionale LinoColor Lite;
- Plug-in per Photoshop.



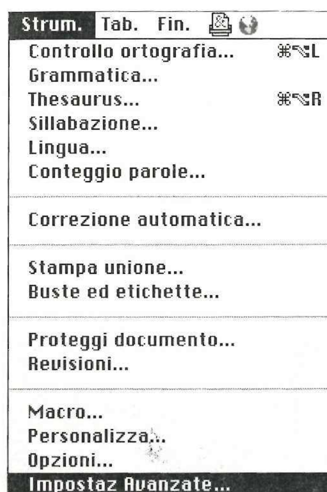
Siemens S.p.A.
Casella Postale 10388
20110 Milano
Telefono (02) 66 76 43 36
Fax (02) 66 76 43 91

Linotype-Hell

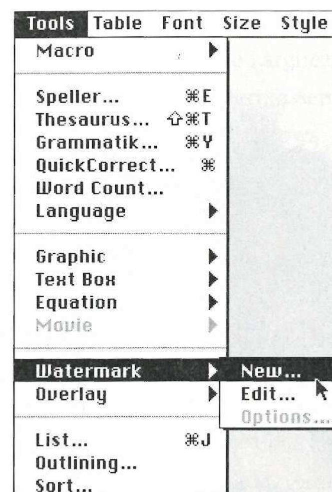
primo piano

disponibile e si riesce a scovarlo solo leggendo la documentazione supplementare allegata al manuale di Word.

Di Word abbiamo però apprezzato la presenza del comando Revisioni col quale si può con largo profitto confrontare due diverse versioni dello stesso testo. Questa funzione fa in modo che venga prodotto un documento nel quale, con vari espedienti grafici impostabili dall'utente che vanno dalla sottolineatura all'uso del corsivo, sono chiaramente evidenziate le modifiche apportate durante la revisione di un testo. Assente in WordPerfect, questa funzione vi sarebbe tanto più necessaria in quanto il programma della Novell sembrerebbe voler aspirare ad essere usato in seno alla comunità scientifica, dove occorre spesso svolgere lavoro di collazione.



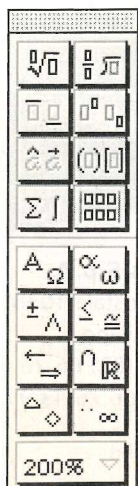
In Word il menù Impostazioni Avanzate appare operando nella finestra che viene mostrata scegliendo il comando Personalizza (menù Strumenti)



WordPerfect dispone di due funzioni originali che permettono di porre una composizione grafica sotto oppure sopra un testo scritto

Note ed indici

Perfezionato il sistema delle note, che ora, come in WordPerfect, si possono distinguere in note a piè di pagina e note finali, Word ha conservato le funzioni che permettono la creazioni di indici analitici, arricchendola però della possibilità di creare riferimenti incrociati; tra testi e immagini, per esempio, oppure tra tabelle e pagine. E felice c'è anche parsa l'idea di creare dei segna-pagina, con cui è facile, in un documento lungo, raggiungere un luogo preciso. Tuttavia c'è parsa ancora insostituibile quella funzione di WordPerfect che permette di redigere un elenco di parole e farne una tavola di concordanze per un documento.



Come Word, anche WordPerfect dispone di un buon editore di equazioni

Invece un po' mistificatoria -sempre in WordPerfect- è la funzione che consente di produrre alla fine del documento una tavola con i testi citati, poiché essa non è di gran utilità quando occorre approntare un serio sistema di citazione bibliografica, scegliendo tra quelli più diffusi nella comunità scientifica.

Entrambi dotati di un buon sistema di macro (anche se di uso poco intuitivo), Word e WordPerfect sanno interagire con AppleScript, sicché anche con WordBasic è possibile registrare azioni in Word, facendo poi eseguire la macro da AppleScript.

Testa a testa

Avessimo posto a confronto i due programmi pochi mesi fa, quando Word per Macintosh era siglato con le cifre 6.0, WordPerfect ne sarebbe uscito facile vincitore su un programma goffo, che arrancava maldestramente anche sugli hard disk dei più potenti Macintosh. Ora la versione 6.0.1 del programma di Microsoft riesce a sostenere il confronto ad armi pari, spesso sopravanzando il programma di Novell, in particolare nella capacità di segnalare le revisioni testuali e nella gestione di serie di documenti. WordPerfect è però un programma che gira velocemente anche sui modelli di Macintosh meno costosi; occupa meno spazio sull'hard disk ed è meno avido di memoria RAM, oltreché essere molto stabile.

Bisogna poi riaffermare che la linea evolutiva di Word l'ha condotto ad allontanarsi sempre più dall'aspetto comune ai programmi che girano sui computer Macintosh, provocando la reazione sdegnata di quegli utenti che non vogliono veder surrettiziamente trasformato in Windows il loro Macintosh. Ma ciò sarebbe que-

stione di non troppi estremisti, se non fosse che Microsoft Word dimostra spesso un atteggiamento sprezzante nei confronti delle più feconde innovazioni del sistema operativo Macintosh, insediandovisi con delle soluzioni del tutto autarchiche.

La scelta tra un programma è l'altro è cosa del tutto individuale, la cui libertà non è neppure compromessa dal grado di compatibilità dei due programmi, poiché entrambi possiedono i traduttori per scambiarsi i documenti, ed entrambi sono disponibili tanto nella versione per Macintosh quanto in quella per Windows. Sarà da vedere, ora, che strategie essi vorranno usare per essere in grado di produrre dei documenti HTML per il World Wide Web. ■

Microsoft Word 6.0.1

Per informazioni:
Microsoft
tel. 02/703921

Prezzo indicativo:
- Word 6.0.1 Italiano
  lire 887.000 + Iva
- aggiornamento a Word 6.0.1 Italiano
  lire 308.000 + Iva

WordPerfect 3.1

Per informazioni:
Novell Italia
tel. 02/336381

Prezzo indicativo:
- versione 3.1 in inglese
  lire 1.000.000 + Iva
- versione 3.0 in italiano
  lire 1.000.000 + Iva

Le applicazioni dei personal computer e di Mac in particolare in psicologia sono relativamente recenti, ma hanno portato già a interessanti sviluppi. Vediamo quali

di Michele Pizzi *pizzi@jce.it*

Psicologo clinico, scruta da tempo gli interstizi del Mac, indagandone l'intima natura

Il chip in mente



L'ambiente della psicologia professionale ha spesso dimostrato diffidenza nei confronti dell'ingresso delle tecnologie informatiche nei propri campi di intervento, considerando il proprio lavoro eminentemente artigianale e comunque legato all'*interpretazione idiografica* dei rapporti interpersonali che sottendono la pratica clinica.

Nonostante ciò, da molto tempo negli Stati Uniti, e da almeno un decennio in Italia, il personal computer ha fatto un ingresso significativo negli studi professionali e nei Servizi Pubblici, veicolato in primo luogo dal suo utilizzo nell'ambito della ricerca universitaria.

Gli ambiti di applicazione

L'uso del personal computer in psicologia clinica ricopre ambiti diversi, ciascuno con differente pregnanza.

1) L'archiviazione di cartelle cliniche e schede personali dei pazienti è senza dubbio la prima e più diffusa forma d'uso. In questo caso non viene richiesta, da parte dell'operatore professionista, una particolare competenza informatica, interessando prevalentemente semplici database, elaborati per lo più in proprio a partire da applicazioni commerciali (in ambiente Macintosh esistono esempi di realizzazioni personali create in HyperCard o FileMaker Pro).

2) Un ambito invece estremamente fruttuoso e in grande espansione è quello della ricostruzione, in ambiente informatico, di strumenti diagnostici (test) già esistenti in forma analogica (cartacea). Gli esempi al riguardo sono numerosi e si indirizzano da un lato alla realizzazione di programmi di registrazione delle *siglature* e successiva elaborazione dei risultati (per esempio nel caso del test di *Rorschach*); d'altra parte al tentativo di ricreare effettivamente l'intera procedura di indagine utilizzando l'elaboratore (*MMPI*, *WISC-R* e altri).

Le problematiche implicite nel primo caso si riferiscono alla corretta programmazione delle

funzioni di controllo dell'elaborazione che deve rispondere ai criteri stabiliti dalla *standardizzazione* di ciascun test; nella seconda situazione ci si trova di fronte alla necessità di rispettare, con uno strumento nuovo, i *protocolli di somministrazione* già esistenti, presentando quindi grossi problemi di validazione delle nuove procedure.

In effetti, il computer è un ottimo strumento per la presentazione di stimoli predeterminati, ma è ancora in pieno corso la fase di valutazione delle differenze tra testing manuale e automatizzato. La somministrazione automatizzata di strumenti diagnostici, particolarmente utile nel caso di *colloqui strutturati*, presenta comunque indubbi vantaggi, in relazione a fattori quali:

- la possibilità di semplificare le procedure di somministrazione;
- la personalizzazione accurata di alcune situazioni diagnostiche, sulla base delle caratteristiche specifiche dell'utente (per fascia di età, livello intellettivo-cognitivo, ecc.);
- l'osservazione più precisa dei comportamenti del soggetto, dal momento che l'esaminatore può sganciarsi dai compiti attentivi collegati a una somministrazione manuale corretta;
- la diminuzione dei tempi di organizzazione ed elaborazione dei risultati (riconducibili anche a grosse moli di dati), con conseguente riduzione dei costi e possibilità di applicazione su più vasta scala degli stessi strumenti diagnostici;
- la possibilità di riuscire a calibrare l'analisi dei risultati e l'inquadramento diagnostico su criteri maggiormente standardizzati.

I punti controversi in questo tipo di approccio risiedono in particolare nel fatto che non è chiara, ma sicuramente presente, l'influenza dell'atteggiamen-

Glossario di psicologia

Colloquio strutturato: modalità di indagine che si rivolge al soggetto con una traccia ben definita, se non con un preciso elenco di domande predefinite.

Feedback: principio di retroazione, secondo il quale la risposta a un'azione costituisce un'informazione essenziale alla formulazione della domanda successiva.

Interpretazione idiografica: modalità interpretativa di quanto non viene direttamente esplicitato dal soggetto; per esempio il suo comportamento manifesto in generale, risposte e interazioni con il testista non direttamente attinenti al compito, eventuali reazioni, verbali o meno...

Item: un singolo elemento costituente un test; per esempio una domanda, una tavola, uno stimolo visivo o acustico.

MMPI: acronimo per *Minnesota Multiphasic Personality Inventory*, il più comune questionario di personalità; si compone di 500 affermazioni che coprono un'ampia gamma di situazioni e alle quali il soggetto risponde nei termini di "Vero", "Falso" o "Non so"; i punteggi raccolti possono essere interpretati secondo dieci scale o dimensioni cliniche differenti, quali la depressione, l'isterismo, la paranoia, ecc.

Standardizzazione: determinazione dei valori e/o punteggi medi attribuibili a ciascun item di un test, sulla base dei risultati ottenuti dalla somministrazione dello stesso a un campione 'normale', rappresentativo di una data popolazione (gli abitanti dell'Italia, gli impiegati di banca, gli ospiti di un reparto psichiatrico, ecc.).

Test di Rorschach: il più noto test proiettivo per l'esame diagnostico della personalità; costituito da 10 tavole, rappresentanti ciascuna una macchia d'inchiostro bilateralmente simmetrica, il test consente al soggetto al quale viene somministrato di esprimersi liberamente su quanto tali macchie gli portano alla mente; il test sottintende che l'interpretazione delle macchie che il soggetto fornisce rispecchia gli aspetti fondamentali del suo funzionamento psicologico; ci si attende perciò che il materiale del test funzioni da "schermo" sopra il quale il soggetto proietti soprattutto gli aspetti più latenti o inconsci della sua personalità; le risposte fornite a ciascuna tavola vengono successivamente siglate dal testista, secondo una precisa e complessa metodologia, allo scopo di ricavare un profilo complessivo della personalità del soggetto.

Setting: l'insieme delle condizioni ambientali all'interno delle quali viene somministrato un test.

Siglatura: procedimento di codifica delle risposte fornite a un test, secondo i criteri per esso stabiliti in sede di standardizzazione.

Protocollo di somministrazione: l'insieme delle specifiche condizioni metodologiche mediante le quali viene somministrato un dato test.

WISC-R: acronimo per *Wechsler Intelligence Scale for Children - Revised*, il più diffuso strumento di valutazione dell'intelligenza per l'età evolutiva; si compone di 12 subtest, volti a indagare le prestazioni, verbali e non, di un soggetto; l'elaborazione dei punteggi ottenuti permette di calcolare un quoziente intellettivo (QI).

to valutativo e della conoscenza precedente dei computer da parte dei soggetti esaminati. Fattori critici sono anche:

- la diminuzione o mancanza totale degli aspetti valutativi di tipo qualitativo sulle risposte raccolte;
- l'eliminazione (in particolare nei casi di autosomministrazione dei test) della possibilità di *interpretazione idiografica* (comportamento del soggetto, risposte e interazioni non direttamente attinenti al compito, reazioni verbali e no, ecc.) da parte dell'esaminatore;
- il problema della realizzazione dei programmi da parte di specialisti (programmatori) non psicologi, con l'eventualità di trascurare aspetti formali e sostanziali del *setting* di somministrazione;
- non ultimo in termini di importanza, il pericolo di una eccessiva rassicurazione che la possibilità di valutazioni finali (report) automatizzate può generare nel professionista.

Nonostante sia verificata da numerosi studi la presenza di risposte migliori ad alcuni *items* nella procedura automatica di indagine (in particolare, in rela-

SuperLab: esperimenti ad hoc

Produttore:

Cedrus

PO Box 8026,

SIlver Spring

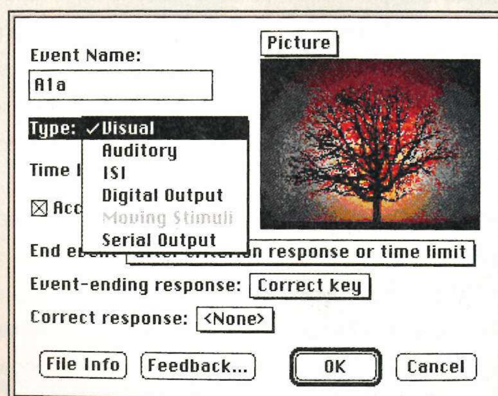
MS 20907, Usa

Prezzo:

380 dollari

Il programma della Cedrus, giunto alla versione 1.5, si rivela particolarmente utile nell'ambito della ricerca psicologica e neuropsicologica, permettendo di realizzare ad hoc situazioni sperimentali standardizzate, destinate all'indagine delle risposte di un soggetto a stimoli di tipo cognitivo. La sessione sperimentale viene costruita da SuperLab attraverso l'impostazione di "blocchi" (blocks) di prove (trials), comprendenti a loro volta una serie determinata di stimoli (events).

Per ogni blocco è possibile costruire a piacere le singole prove, abbinandovi la codifica e i valori desiderati per le risposte accettate, nonché la chiave di risposta corretta da parte del soggetto esaminato. È data anche la possibilità di utilizzare una prova solo come replica alla risposta fornita dal soggetto a un dato stimolo (feedback). In questo caso, il feedback può essere determinato da una risposta giusta, una errata o dal raggiungimento di un tempo limite. Le prove di un blocco possono inoltre essere somministrate al soggetto in una sequenza preordinata o casuale. SuperLab consente di personalizzare ogni singolo stimolo costituente la prova, permettendo di determinarlo come stimolo visivo (vedi figura) o uditivo, importabile da un file (per esempio stimoli sonori o messaggi vocali registrati attraverso il microfono del Macintosh) o generato da uno strumento esterno, collegato al Mac tramite schede di interfaccia di tipo NuBus.



A prescindere dalla tipologia dello stimolo, il programma prevede numerose opzioni per la sua modalità di presentazione, in particolare in relazione alle condizioni di passaggio da uno stimolo al successivo. È possibile naturalmente registrare più sessioni sperimentali. Una volta aperta quella desiderata, sarà sufficiente avviarla con l'apposito comando Run. Il programma richiederà quindi il codice del soggetto, nonché la scelta del blocco di prove con le quali iniziare, creando al termine della sessione un file di rapporto dei risultati, generato nel formato proprio di SuperLab o come file di testo, leggibile quindi da qualsiasi applicazione per l'elaborazione di testi, fogli di calcolo o base di dati.

Il documento di rapporto conterrà, per ciascun stimolo, il richiamo alla prova e al blocco di appartenenza e le informazioni sul tipo di risposta fornita, sulle eventuali modalità di errore e i tempi di reazione che SuperLab permette di valutare fino a intervalli di 20 µs (microsecondi), sulla base di risposte generate da tastiera, microfono o strumento esterno.

DISKOVERY 650CDR

IL PRIMO MASTERIZZATORE CHE FUNZIONA COME UN HARD DISK

CARATTERISTICHE

- Utilizzando il Finder copia i vostri dati su un CD montato sulla scrivania.
- Archiviazione e backup dati incrementale.
- Compatibilità con tutti i CD ROM Drive.
- Massima sicurezza dei vostri dati su supporti indistruttibili ed economici.



DESCRIZIONE

Il Diskovery 650CDR é un masterizzatore di CD multi-sessione che permette la creazione di Cd audio, ISO 9660, HFS e CD-I. I dischi possono essere utilizzati per masterizzazioni a basso costo, backup, e archiviazione.

Utilizzando il Diskovery 650CDR con il software CD-R Access, si possono copiare i dati su CD tramite Finder.

COMPATIBILITÀ

- Lettura e scrittura compatibile con CD-ROM Mode-1, CD-ROM Mode-2, CD-ROM XA, CD-Audio, CD-I, CD-I Ready, CD-Bridge and Master CD.
- Supporta tutti i metodi di registrazione citati nell'Orange Book Part II, incluso disc at once, track at once, variable or fixed packet writing, e multi-sessione.

DESIGNER AVANZATO

- 1 MB buffer per le massime prestazioni. Capacità di recuperare le tracce danneggiate.
- Tutti i CD Optima garantiscono una completa protezione dei dati.

COS'É CD-R ACCESS?

Fino ad oggi i CD da masterizzare non potevano essere montati sulla scrivania a causa delle limitazioni dei sistemi WORM (Write Once Read Many).

CD-R Access rende possibile l'utilizzo dei CD con la stessa facilità con la quale si possono utilizzare gli Hard Disk. Questo significa che é possibile copiare i files tramite il Finder del Macintosh o il Copy Doubler .

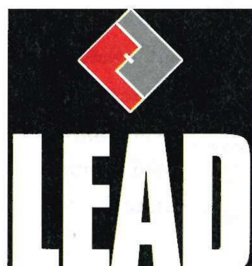
MOUNTING

I dischi si montano sulla scrivania come dei normali dischetti; infatti, una volta inserito il CD vuoto, appare immediatamente la comune finestra di dialogo.

Dopo l'inizializzazione il CD viene visto sulla scrivania come un normalissimo volume HFS.

SPECIFICHE	DISKOVERY 650CDR
Generali	
Dimensioni	6,2 x 29 x 25,9 cm
Peso	3,6 Kg
Temperatura (Operating/Storage)	5–40°/-20–50° C
Umidità	10–90% non-condensing
Altitudine	-180–10,000 feet
Tensione di alimentazione/Frequenza	90–250 VAC/47–440 Hz
Vibrazione (Operating/Storage)	0.1G/2G 5–300 Hz
Shock (Operating/Storage)	0.5G/50G 11 msec pulse
Supportati	
Descrizione	120 mm Recordable CD
Capacità (Audio Min/MB)	63 min/553 MB; 74 min/650 MB
Prestazioni	
Read/Write (Mode-1/Mode-2)*	300/342.2 KB/sec
SCSI Transfert Rate (Async/Sync)	2.5/4 MB/sec
Tempo di Accesso	300 msec Medio
Load/Unload Time	5 secondi
Bit Error Rate (1 per *n* bits)	10^{12}
MTBF (POH)	25,000
Specifiche Uscite Audio	
Uscita di Linea	1.6 Vrms at 47 Kohms
Uscita Cuffie	.55 Vrms at 32 ohms
Distorsione	0.08% at 1 Khz
Rapporto Segnale/ Rumore	>75 dB

* Write transfer rate using Disc-at-Once or Track-at-Once recording. Write transfer rate with CD-R Access will be less.



LEAD srl Via C. Battisti, 3 - 21045 Gazzada (VA) - Tel. 0332-870780 - Fax 0332-870790

zione a tematiche considerate molto intime, come le problematiche sessuali), è inevitabile la considerazione che lo psicologo debba conoscere comunque ciò che fa, soprattutto in riferimento al fatto che il programma non mostra generalmente il percorso compiuto nell'arrivare a un risultato diagnostico o nell'analisi dei risultati. L'uso dei mezzi informatici non esclude quindi la necessità di una piena consapevolezza e conoscenza di storia, popolazione di attinenza, metodologia e limiti del test applicato.

3) Il trattamento e la riabilitazione di disturbi legati all'approccio psicologico (alcoolismo, tossicodipendenze, problematiche sessuali) traggono particolari vantaggi dall'utilizzo degli strumenti informatici, per via di una maggiore asetticità del rapporto tra terapista e paziente e per la possibilità di ricevere un *feed-back* costante e immediato sui compiti svolti. L'utilizzo delle informazioni fornite di volta in volta dal programma crea la possibilità di instaurare forme di autoapprendimento molto efficaci.

4) Il computer è molto usato, prevalentemente in ambito universitario, per la ricerca e la creazione di situazioni sperimentali nuove, soprattutto per una prati-

Il personal computer nella rieducazione logopedica

Lo strumento informatico possiede caratteristiche peculiari che lo distinguono da altri ausilii -sia tradizionali che tecnici- e che lo rendono particolarmente adatto a persone con disturbi del linguaggio.

Il computer permette infatti l'interattività, ossia la partecipazione attiva del soggetto; può essere inoltre adattato al livello di prestazione da quest'ultimo raggiunto; si esprime prevalentemente con modalità visiva, senza necessariamente coinvolgere il canale uditivo; consente di ritornare sull'errore, di autocorreggersi, di memorizzare le risposte giuste, di superare il problema della monotonia, ossia permette una terapia autogestita dal terapista (o talvolta anche dal paziente stesso).

I programmi si presentano spesso come un videogioco, favorendo il mantenimento di alti livelli di attenzione e motivazione. Infine, è importante sottolineare come l'interattività insita nello strumento informatico permetta il consolidamento dell'autostima del soggetto, fattore fondamentale nel trattamento dei bambini.



Un programma realizzato in proprio per la rieducazione della dislessia

Quale software in rieducazione?

Il software è uno strumento e non una pratica rieducativa. Non può infatti sostituire i processi rieducativi basati sull'interazione o su un approccio naturale di conversazione; non può inoltre essere considerato l'unico mezzo a disposizione, poiché possono rendersi indispensabili strumenti più semplici o tradizionali, a seconda del livello intellettivo del soggetto e degli obiettivi posti in uno specifico trattamento.

È opportuna per il terapista una conoscenza approfondita dei programmi a disposizione, sia per quanto riguarda gli obiettivi che ciascuno di essi consente di raggiungere -e i suoi limiti intrinseci- sia relativamente alla tipologia (gioco, esercitazione, ecc.).



Una versione informatizzata del test neurologico Mini Mental State

cità e potenzialità enormemente accresciute, rispetto agli strumenti tradizionali, con la possibilità di presentare in modo integrato immagini e suoni. Ciò è spesso reso possibile da programmi specialistici (PsychLab e SuperLab, in ambiente Macintosh) ma è molto seguita la strada delle applicazioni ipermediali, HyperCard e SuperCard, anche per la riproposta di test già esistenti.

5) Un ultimo campo di utilizzo dell'informatica in psicologia riguarda la comunicazione professionale delle esperienze, di nuove conoscenze e dei risultati sperimentali: posta elettronica e teleconferenze sono in questo caso gli strumenti privilegiati, ma vi si affiancano, con l'enorme incremento dei servizi resi disponibili da Internet, anche le newsletter (bollettini) informatizzate e i newsgroup. ■

Il primo subtest della scala WISC-R, indirizzato alla verifica delle informazioni generali possedute dal soggetto

di Sabrina Carraro

Per la scelta del prodotto più adatto al singolo caso è importante l'analisi delle sue caratteristiche:

- gli obiettivi didattico-terapeutici dichiarati o riscontrati nel software;
- la popolazione a cui è rivolto;
- i prerequisiti necessari per il suo uso;
- il controllo della correttezza dei contenuti e della coerenza delle varie parti che lo compongono;
- il tipo di strategia didattica usata (esercitazione, valutazione diagnostica, simulazione, ambienti aperti, gioco).

È da considerare inoltre il modo in cui viene presentato il materiale, sia per quanto riguarda la forma grafica che per l'uso linguistico e terminologico.

I software esistenti permettono di affrontare la quasi totalità delle problematiche ricorrenti in logopedia:

- aspetti fonetici e articolatori (per esempio i programmi Speech Viewer e Phonos);
- aspetti grammaticali e morfosintattici (La grammatica del pensiero);
- lettura e scrittura (per esempio Tachistoscopio);
- aspetti lessicali e cognitivi (per esempio Gioco interattivo della savana).

Caratteristica determinante del software disponibile è il suo svilupparsi prevalentemente all'interno di servizi sanitari, scuole o agenzie specializzate (per esempio la Cooperativa Anastasys di Bologna). Scarsi sono gli esempi di software a diffusione commerciale (Phonos, Speech Viewer e Gioco della Savana, quest'ultimo peraltro pubblicizzato come software didattico), mentre non mancano casi di "fai da te", prodotti per iniziativa e necessità personale da singoli soggetti privati (cfr. il lavoro di Anna Prandi sull'afasia, già apparso su *Applicando* n. 110).

Date queste premesse, è necessario segnalare come tutti i prodotti di maggiore rilevanza siano realizzati per ambienti Dos o Windows, dal momento che la penetrazione dei sistemi Macintosh nei servizi pubblici di base è ancora assai limitata. Quanto esistente per Macintosh deriva più strettamente dall'iniziativa di singoli servizi od operatori, in particolar modo utilizzando un ambiente di sviluppo semplice ma potente come HyperCard. In questo ambito segnaliamo il già citato La grammatica del pensiero e i programmi Blank-It, Club pom Disk 1, Dotto e Schiaccia la sillaba (per gli aspetti legati a lettura e scrittura).

Bibliografia:

- Ferlino L. - Ott M. - Trentin G.
  Didattica e disabilità: quale software?
  Angeli, 1993
- USSL 27 - Bologna
  Catalogo software
  Angeli, 1992

Bibliografia:

- Ager, Alastair
  Il personal computer in psicologia clinica
  Cortina, 1993
- Schwartz, M.D.
  Computers in Psychiatry-Psychology Newsletter
  CUSS Network Coordinator, University of Texas at Arlington
- Wagman, M.
  Computer Psychotherapy Systems: Theory and Research Foundations
  Gorden & Breach Science Publishers, 1988

Indirizzi Internet:

Interpsych Newsletter:
http://www.med.umich.edu/psychiatry/interpsych.html#newsletter



ColorPro
Job Manager

TECHNOLOGY

ColorPro

ColorPro Job Manager

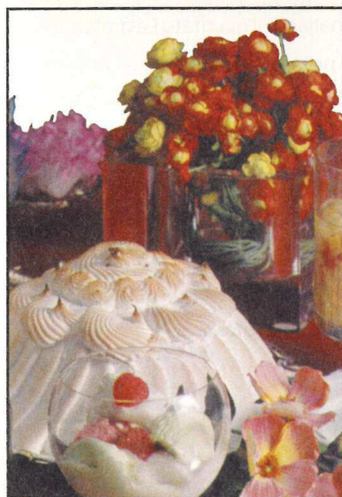
Una rivoluzione nella figura dell'operatore PrePress

Grazie a Binuscan® Professional e Job®Manager abbinati allo scanner UMAX PowerLook®II *Professional*, a 36 bit in uscita, operatori Grafici senza alcuna esperienza di Prepress possono ottenere una qualità "Fotolito" nei loro impaginati editoriali con una produttività 10 volte superiore rispetto ai sistemi tradizionali.

Con la Xtension Job®Manager per Xpress, binuscan®ColorPro Professional consente produttività 10 volte superiori nella progettazione di layouts in XPress rispetto ai metodi tradizionali, nelle fasi di taglio, ridimensionamento, correzione e separazione CMYK di immagini lette da scanner, con una riduzione del 50% dei tempi di rippaggio. Il tutto in modo completamente automatico senza più usare Photoshop per le fasi sopra citate.



La diapositiva in formato 9 x 12 è stata letta dal PowerLook® II *Professional* in RGB a 600 dpi in scala 1:1 *in soli 35 sec. per circa 30 Mb di file , memorizzato direttamente sul disco attraverso la funzione di scansione multipla diretta.*



Nel caso occorra scontornare l'immagine, essa va aperta in Automask® dove verrà scontornata per densità dal nero di sfondo in pochi secondi. Vogliamo sottolineare che togliere il nero di sfondo é alquanto complesso perché è presente nel resto dell'immagine in abbondanza.

Sicuramente sono tempi fortunati per chi si appresta oggi a rinnovare i propri sistemi di impaginazione elettronici. Grazie a nuovi strumenti software potentissimi come ColorPro® e Job® Manager ed a nuovi scanner come **Mirage®*Machina*** in A3 ed il nuovo **PowerLook® II *Professional*** in A4 con **36 bit di uscita reali** e **Dynamic range 3.3**, è possibile ottenere qualità prima impensabili per il prezzo di questi prodotti ed una produttività non riscontrabile in nessuna altra soluzione sul mercato, anche a costi decine di volte superiori.
Questo grazie all'Intelligenza Artificiale di Colorpro, il motore che applica le correzioni colore e le separazioni con qualità "Fotolito", ma soprattutto grazie a Job®Manager.

Job®Manager rappresenta la vera rivoluzione.

Job®Manager consente in Xpress di lavorare in bassa risoluzione su immagini virtuali, operando in pochi secondi tutti i tagli, le rotazioni e gli ingrandimenti necessari a progettare il layout della pagina. Una volta terminato, con un solo comando sarà possibile attivare Colorpro che AUTOMATICAMENTE SENZA ALCUN INTERVENTO dell'operatore applicherà le modifiche geometriche impostate in Xpress sulle

immagini in alta risoluzione residenti sul disco server, prelevandole dalla cartella dove lo scanner le aveva memorizzate direttamente (saltando Photoshop) e mettendole in un'altra cartella, tagliate alla misura giusta, ridimensionate, ruotate, corrette cromaticamente e separate in quadricromia al ritmo di una immagine A4 **da 25 Mb ogni 5-6 minuti**, a seconda del computer usato. Infine piccole correzioni tonali possono essere sviluppate col modulo "ColorCorrect" direttamente in Xpress con le classiche curve.

Tutto il processo avviene in automatico, compreso dove mettere i file separati finali e senza alcun loro spostamento sulla rete nel caso che JobManager lavori su un computer e ColorPro su un'altro (Server).

Job® Manager costa £. 3.950.00 più Iva, ma viene offerto gratuitamente in promozione fino al 31/12 a chiunque acquisti un programma ColorPro® versione base 2.1 a £. 3.950.000+iva o versione "Professional" (binuscan Professional Tool Kit) a £. 7.900.000+ Iva. In ogni caso entrambi i programmi sono in bundle nei nuovi scanner UMAX PowerLook®II*Professional* e Mirage®*Machina* A3 insieme a Photoshop 3.0 fI ed Automask® (13 milioni di software in ogni scanner).

I prodotti binuscan® sono distribuiti in esclusiva da:



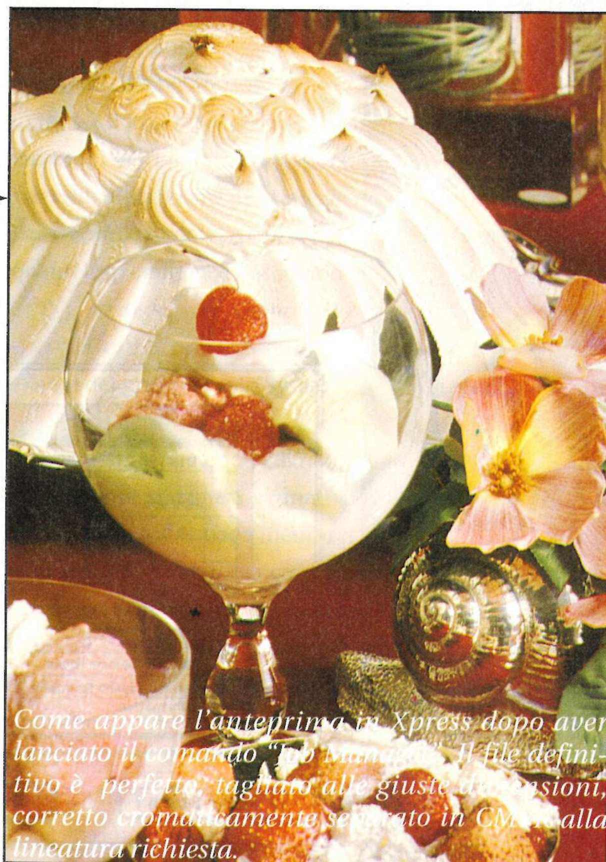
ingrandimento del 200% con posizionamento sul particolare del bicchiere in 1 sec.

Ridimensionamento automatico del file originale da 5 Mb, sua correzione e separazione CMYK direttamente da Xpress™ con un solo comando in meno di un minuto.



Come appare l'anteprima in Quark Xpress™ dopo aver operato il ridimensionamento al 200%

1 min.



Come appare l'anteprima in Xpress dopo aver lanciato il comando "Job Manager". Il file definitivo è perfetto, tagliato alle giuste dimensioni, corretto cromaticamente separato in CMYK alla lineatura richiesta.

arti & mestieri

Per caso o per necessità

a cura di
Gioacchino Difazio
e Alessandro Natali

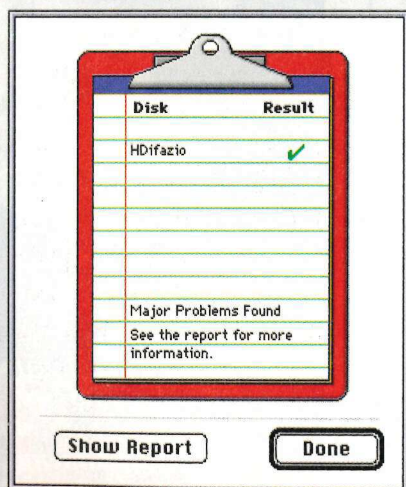
Questa rubrica si propone mensilmente di tenervi informati su trucchi, scorciatoie, furberie e bug dei programmi più diffusi. Potete collaborare anche voi: scriveteci su Internet all'indirizzo Applicando@jce.it. Pubblicheremo volentieri i vostri suggerimenti



Morte apparente

Anche il dottor Norton può emettere, di tanto in tanto, una diagnosi sbagliata. Nel caso di cui vogliamo parlarvi, Norton diagnostica un male che poi tenta di curare, causando una morte apparente dell'hard disk. Naturalmente, i possessori di questi sfortunati "pazienti" avranno ragione di preoccuparsi.

Ma andiamo con ordine: il problema nasce dal fatto che alcuni nuovi modelli di Macintosh contengono, nei loro hard disk, delle informazioni aggiuntive sulle directory che il buon dottor Norton interpreta come errori. Il tentativo di correggere tali errori genera poi un'apparente cancellazione di tutto il contenuto dell'hard disk.

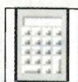


Ad essere affetti da tale problema sono, a quanto pare, tutti i Power Macintosh prodotti dopo il 1° luglio 1995.

Senza perderci in inutili congetture sulle cause di quest'errore, passiamo a proporne direttamente il rimedio.

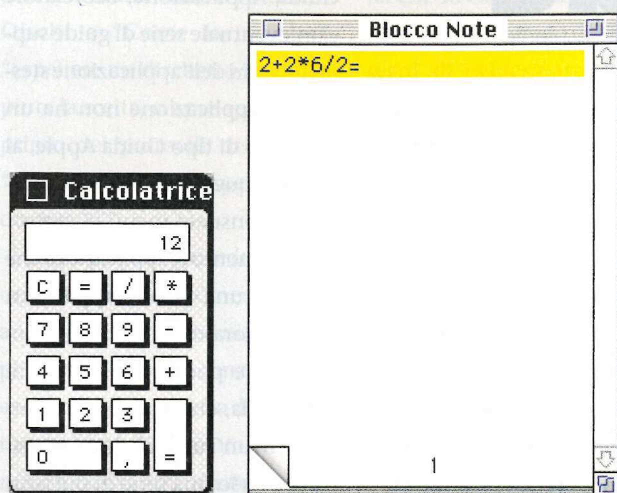
Abbiamo detto che si tratta di una morte apparente, e in effetti tutti i vostri dati rimangono intatti sull'hard disk (a meno che non abbiate tentato di scrivervi sopra), anche se voi non potete leggerli. Quindi niente paura.

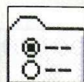
Symantec ha appena rilasciato un'utility gratuita, chiamata Disk Spot Check, in grado di individuare gli hard disk affetti dal problema di cui stiamo parlando, nonché di eliminarlo. Basta lanciare (quando si pensa di possedere una macchina sospetta) l'utility una sola volta, dopo di che si può tranquillamente riparare il disco con il Norton Disk Doctor (potete cercare l'utility in questione nel seguente sito FTP di Internet: *ftp.symantec.com*). Se invece il danno è già fatto, non vi resta che chiamare il supporto tecnico di Symantec (tel. 02/55012266) che saprà darvi i giusti suggerimenti per recuperare i vostri dati. □



La calcolatrice di sistema

Cercate un metodo alternativo alla calcolatrice di sistema per fare i vostri conti? Usate il vostro blocco note del menù Apple e scrivetevi tutta la formula, per esempio: 2+2*6/2= (compreso l'uguale in fondo); copiatela, aprite la calcolatrice sempre presente nel menù Apple e incollate; vedrete che automaticamente verranno premuti i tasti e apparirà il totale. □





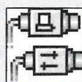
Cure dimagranti

Spesso e volentieri ci interroghiamo sul perché lo spazio occupato sul nostro hard disk continua ad aumentare anche se non abbiamo aggiunto programmi. I motivi possono essere tanti, naturalmente, ma una buona manutenzione può aiutare a recuperare un po' di spazio. Una buona abitudine (oltre a quella di ricostruire la scrivania tenendo premuti i tasti Mela+option al riavvio del Mac) è quella di ripulire la cartella Preferenze che trovate dentro la Cartella Sistema: ordinate il contenuto per tipo e guardate i nomi delle icone generiche (quelle bianche per intenderci); la maggior parte sono state create da programmi non più presenti sul vostro disco, quindi potete buttarle. □



Installazioni pulite

Se volete installare la nuova versione del System (la 7.5.1) senza per questo abbandonare la vecchia, premete Command+Maiuscole+K mentre effettuate l'installazione: l'Installer creerà una nuova Cartella Sistema con l'ultima versione del System, e rinominerà quella vecchia, lasciandola intatta. Solo un dubbio: perché queste cose Apple le tiene nascoste? □



La rete aumenta i consumi

Un tema sempre attuale è il risparmio della batteria del proprio PowerBook. Per aumentarne ancora di più la durata, disattivate in Scelta Risorse la connessione AppleTalk; la riattiverete solo nel caso dobbiate stampare o collegarvi in una rete. □



Giochi di memoria

Ricordatevi che quasi tutti i giochi richiedono la disattivazione della memoria virtuale; disattivate inoltre tutte le estensioni e i pannelli di controllo non strettamente legati al gioco, lasciando, però, Apple CD-ROM, se il gioco è su tale supporto. Potete creare un gruppo con Gestione Estensioni, usando come base l'attivazione del gruppo "solo System 7.5". Per i giochi arcade che richiedono il mouse vi consigliamo di aumentare al massimo la velocità di risposta di quest'ultimo, specialmente se siete fortunati possessori di un monitor a 17". Se avete poca memoria RAM non usate RAM Doubler: va in conflitto con molti giochi e con altri vi blocca il Mac. Il problema è risolvibile solo con un esame del vostro estratto conto bancario, che vi permetterà di stabilire se potete acquistare della RAM vera, visto che il System richiede intorno ai 4 Mb e un gioco fatto bene ne vuole almeno 8, e sono poche le macchine che hanno di base più di 8 mega di RAM. ■

Il sistema operativo di Mac offre potenti funzionalità di help in linea interattivo, purtroppo finora assai poco sfruttate dalle applicazioni. L'aiuto può essere inoltre personalizzato tramite un semplice linguaggio di script: Guide Script

Apple Guide

di Gaetano "Blue" Bottazzi

blue@mail.enjoy.it

Cardiologo di professione e programmatore di giochi e software multimediale per hobby, si autodefinisce "evangelista Mac indipendente"

Nel lontano 1990, con System 7 fece la comparsa sulla scrivania Macintosh il menù degli aiuti, caratterizzato dall'icona di un fumetto con un punto interrogativo, al margine destro della barra dei menù. Tutti abbiamo imparato a conoscere i Balloon help: ponendo il cursore del mouse su un elemento dell'interfaccia (pulsante, campo, menù o palette) si apre un fumetto che indica in breve all'utente la funzione di quell'elemento, magari aggiungendo un consiglio di utilizzo. Per esempio: "Scrivi qui la password che il proprietario deve utilizzare per accedere e questo Macintosh da un altro computer in rete", oppure "Apple Mail: utilizza questa applicazione per creare, spedire o rispondere a lettere e altri documenti". Utilissimi, i Balloon help non hanno incontrato incondizionata simpatia a causa della loro invadenza. Quando sono attivi, ogni spostamento del cursore causa un'esplosione indesiderata di fumetti disturbando il lavoro. Anche se si è proposto che l'aiuto potesse essere attivato premendo un particolare tasto o magari un ipotetico secondo pulsante del mouse (dedicato alle informazioni), a tutt'oggi i Balloon help non hanno conosciuto modifiche. Da System 7.5 in avanti sono invece stati affiancati da Apple Guide (in italiano Guida Apple), un sistema standardizzato di aiuti in linea che mette a disposizione degli sviluppatori e degli utenti un sistema uniforme, coerente e interattivo di aiuto.

Fumetti e lampadine

Il fumetto di aiuto ha perso l'icona del fumetto per diventare una lampadina a forma di punto interrogativo. Anche le voci del menù sono standardizzate, come mostra la **figura 1**: Info sugli Aiuti, Mostra Aiuti (Show Balloon), e poi nell'ordine i menù Tutorial, Guida Applicazione, Scorciatoie e un'eventuale serie di guide supplementari dell'applicazione stessa. Se l'applicazione non ha un suo aiuto di tipo Guida Apple, al posto di queste ultime voci compare il consueto menù di aiuto.

Al momento le applicazioni che vantano una Guida Apple non sono ancora molte. Ma ogni applicazione può essere dotata di una Guida, che può essere strutturata in un Tutorial, dove, magari attraverso una serie di pulsanti o di icone, l'utente viene guidato attraverso le funzioni di base di un nuovo programma. Poi esiste la Guida vera e propria, composta da una serie di pannelli a cui si accede tramite una lista di argomenti (**figura 2**), un indice alfabetico o un campo di ricerca in cui digitare l'informazione cercata. Sono previste due taglie per la Guida, che potremmo definire

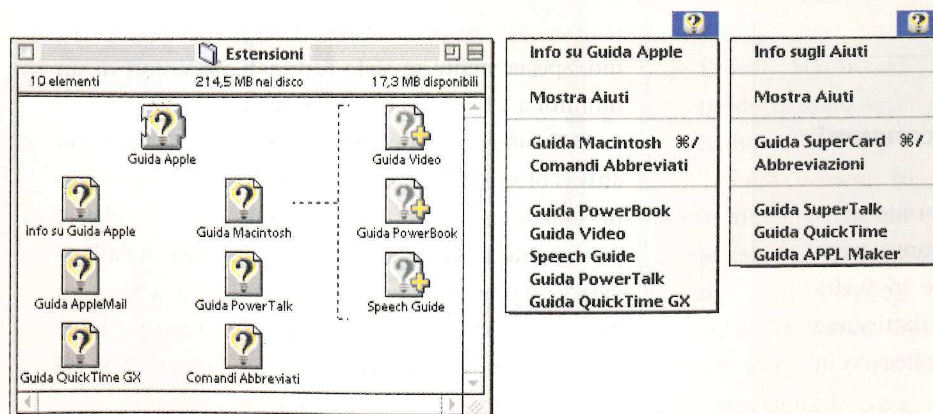


Figura 1. Le estensioni di Guida Apple correlate al sistema operativo, e il relativo menù visibile da Finder. A destra un ipotetico menù di aiuti visibile da un'applicazione

maxi e mini.

La Guida maxi prevede una lista principale di argomenti. Facendo clic su ognuno di essi si accede a una seconda lista che Apple consiglia di strutturare in "Come faccio per", "Definizioni", "Perché non posso", "Perché". Per esempio, una ricerca può condurre dall'argomento Dischi a "Come faccio per" "espellere un dischetto?". Compiuta la scelta, si apre appunto il primo dei pannelli della serie "Come faccio per espellere un dischetto?".

La Guida mini prevede un solo campo per gli argomenti ed è adatta per le applicazioni più semplici e con meno funzioni. In entrambi i casi la scelta dell'argomento porta all'apertura del pannello relativo. Tale pannello, che rimane sempre al di sopra di qualsiasi finestra attiva, comprende le informazioni da leggere (e si autodimensiona attorno ad esse) e una serie standard di pulsanti (**figura 3**). Una freccia a destra per proseguire, una a sinistra per tornare alle indicazioni precedenti, un pulsante lampadina per tornare al menù principale e un pulsante "Come?" per comunicare che la spiegazione non è stata esauriente. L'ultima linea del testo offre le indicazioni per la navigazione standard lungo l'aiuto: "Per continuare, fai clic sulla freccia destra", "Esegui questo passo, quindi fai clic sulla freccia destra", "Hai terminato. Per un suggerimento fai clic sulla freccia destra", "Fine". Altri pulsanti possono essere aggiunti: icone, immagini e radio button con cui effettuare scelte fra possibilità multiple. L'aiuto è interattivo: quando l'utente lo richiede, oppure quando un'indicazione è stata eseguita in modo errato, la Guida compie un'azione per noi. Per esempio: "Un momento, per favore. Guida Apple sta aprendo la cartella Pannello di Controllo per te. Quando la cartella si apre, fai clic su Continua". Guida Apple è anche in grado di disegnare segni di evidenziatore (coachmark) su zone dello schermo, per evidenziare elementi come una cartella, un'icona, un campo di testo o un pulsante. Esistono quattro segni precostituiti: un cerchio rosso, una linea rossa, una freccia rossa e una X verde, ma altri ne possono essere aggiunti.

Ovviamente le precise linee guida su come dovrebbe essere strutturata la Guida costituiscono solo un'indicazione, che è meglio seguire per rispettare le aspettative dell'utente (che sa che troverà strutturato un argomento in "Come faccio per", "Perché non posso", ecc.), ma in casi particolari possono essere modificate, specialmente per i manuali "aggiuntivi". Un manuale per un sistema di authoring come SuperCard, ad esempio, dovrebbe seguire le linee guida standard per una Guida SuperCard, ma potrebbe assumere un'organizzazione completamente diversa in una supplementare Guida SuperTalk, cioè del linguaggio, strutturando gli argomenti finali sulla sintassi dei comandi.

L'uso pratico

Guida Apple è solo un sistema omogeneo e coerente di aiuti.

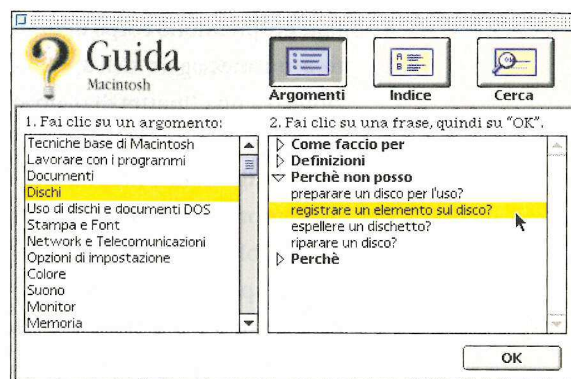


Figura 2. Le linee guida per la preparazione dell'aiuto sono precise. Ogni argomento dovrebbe prevedere una struttura come quella illustrata in figura

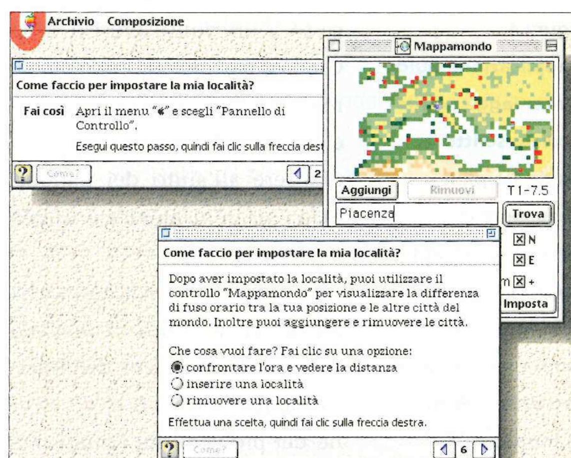


Figura 3. Guida Apple offre un programma già pronto e gratuito per creare aiuti fortemente interattivi e dall'aspetto coerente e uniforme. Quando un utente impara a conoscere il sistema di aiuto è in grado di usare quello di qualsiasi applicazione

Nell'uso pratico il valore di una guida dipende dalle informazioni che essa contiene. Abbiamo testato le guide del sistema operativo soprattutto nella gestione degli errori e per saperne di più su estensioni il cui manuale è particolarmente laconico, come QuickDraw GX e PowerTalk.

Bisogna dire che i risultati non sono stati entusiasmanti. In generale i dubbi e gli errori del-

l'utente prendono corpo di fronte a un messaggio dell'applicazione o a una finestra di dialogo dubbia, e non sono organizzati come nella Guida: un problema dai contorni precisi difficilmente è un problema. Guida Apple prevede la possibilità di essere richiamata direttamente dall'applicazione, facendo clic sull'icona di aiuto di una finestra ai dialogo o altro. Purtroppo al momento nessuna applicazione, neppure Apple, sfrutta questa capacità, di modo che è negato all'utente l'accesso a un punto preciso della Guida a partire dal problema da risolvere. Per quanto riguarda gli elementi del programma, si può ricorrere all'aiuto dei Balloon help, ma non ancora a quello della Guida.

La Guida di QuickDraw ci ha fornito le indicazioni rese già ovvie dalla chiarezza dell'interfaccia, ma non ha risolto nessuno dei problemi incontrati nell'uso pratico, anche perché gli autori si sono ben guardati dall'includere nella sezione "Perché non posso" i problemi di incompatibilità di GX con i programmi che non ne prevedono l'uso (quasi tutti). Lo stesso può essere detto per la Guida di PowerTalk, che non è in nessun punto più chiara (o meno oscura) del programma stesso.

Ciò non toglie nulla alla validità del sistema, che è ottimo. Solo è evidente che la Guida alle applicazioni sarà utile soprattutto ai principianti assoluti e a quei programmi che pongono problemi fortemente strutturati, come la sintassi dei comandi di un linguaggio di programmazione. Per i problemi quotidiani un aiuto in linea sarà utile soprattutto se potrà essere aperto direttamente sul problema corrente. Guida Apple è in grado di farlo, anche se ciò comporta un bel po' di lavoro aggiuntivo da parte del programmatore.

Preparare una Guida Apple

Apple fornisce tutte le indicazioni sull'uso della Guida attraverso il manuale *Apple Guide Complete*, edito da Addison Wesley e reperibile presso APDA (tel. 02/273261). Il "corpo" della Guida va preparato usando Guide Script, un ennesimo linguaggio dedicato di script (in verità molto semplice), usando qualsiasi programma di scrittura, anche SimpleText (per i dettagli e un esempio dell'utilizzo di Guide Script si veda il box Il "linguaggio guida").

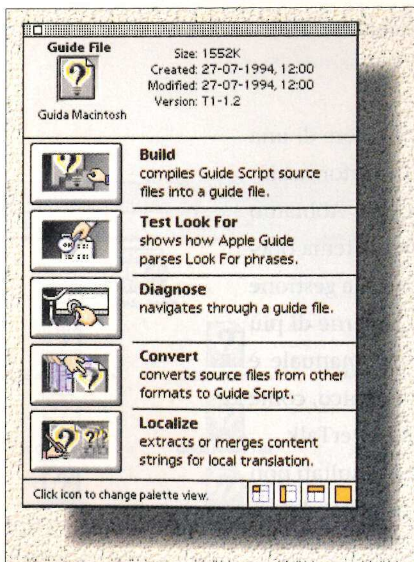
Quando il testo è pronto, una seconda applicazione, GuideMaker, si occupa della compilazione nel documento finale, nonché del debug e di altri servizi accessori, come la localizzazione e persino la conversione de file di aiuti in formato Windows (**figura 4**). Nonostante l'operazione sia semplice, non è banale. Preparare l'intero documento di aiuto con uno strumento non dedicato come è un word processor, comporta una serie di problemi: una perfetta pianificazione, senza spazio per l'improvvisazione. Inoltre il rispetto delle linee guida fornite da Apple è lasciato interamente all'estro del programmatore. Infine, ogni errore viene rilevato solo in fase di compilazione.

Per preparare una buona guida diventa necessaria una buona dose di esperienza specifica: non sarà un problema per le grandi software house che già dedicano personale alla preparazione di manuali e aiuti in linea, ma le cose saranno più complicate per i programmatori "fai da te" dell'intera applicazione, che troveranno Guida Apple non così automatica da preparare. Si apre però una nuova possibilità di lavoro per chi si occupa di authoring: scrivere le guide per i programmi.

Un po' più complessa è la gestione dell'interattività degli aiuti con un'applicazione. Le comunicazioni fra guida e altri programmi avvengono tramite Apple Script, mentre il flusso contrario, fra applicazione e guida, va implementata nell'applicazione stessa utilizzando una specifica API (Apple Programmer Interface), ovviamente nel linguaggio in cui l'applicazione è scritta.

Guida Apple offre un'ultima possibilità: quella di preparare ulteriori guide personalizzate ad un'applicazione scritta da altri.

Figura 4. L'applicazione Guide Maker legge un file di testo scritto in Guide Script, il linguaggio di authoring di Guida Apple, e crea una guida compilata. Inoltre è in grado di convertire gli aiuti in formato Windows, e di localizzare una guida in una lingua diversa



Tutto quello che dovremo fare è preparare il nostro aiuto con Apple Guide Starter, compilarlo con Guide Maker e porre il documento finale nella cartella dell'applicazione. All'apertura del programma troveremo la guida in coda al menù di aiuto. Guide ben fatte potrebbero diventare programmi commerciali (basti pensare a Photoshop che non ha mai avuto un help in linea).

Non è ancora tutto: Guida Apple è qui per crescere. Già dal prossimo sistema operativo comprenderà assistenti interattivi a cui l'utente potrà delegare compiti ripetitivi, sia all'interno di un programma che a livelli di sistema, come la gestione della posta elettronica.

Come tante nuove estensioni del System, Guida Apple offre possibilità al momento quasi del tutto inutilizzate, ma vitali per mantenere MacOS il sistema operativo all'avanguardia. ■

Il "linguaggio guida"

Guide Script, il linguaggio di Apple Guide, comprende un centinaio di istruzioni, ma non è necessario conoscerle tutte per preparare una Guida. In realtà una buona parte delle istruzioni è utile solo per creare una Guida diversa da quella standard.

La sintassi dei comandi è:

```
<COMANDO>, parametro 1, parametro 2, parametro 3...
```

Fra i comandi più ricorrenti:

`<Define Panel>` definisce ogni pannello della Guida. Il testo compreso fra questo comando e `<End Panel>` è il testo che appare sul pannello.

`<Define Sequence>` definisce l'ordine di una sequenza di pannelli. Il primo parametro è il nome della sequenza, il secondo è il titolo della sequenza come apparirà sui pannelli.

Per esempio:

```
<DEFINE SEQUENCE>  "How do I use icons?" , "Come
faccio per usare le icone?"
                   <PANEL>     "icon: def"
                   <PANEL>     "icon: select"
                   <PANEL>     "icon: open"
                   <PANEL>     "icon: drag"
<END SEQUENCE>
```

Nella definizione delle sequenze possono essere utilizzate le istruzioni condizionali `<If>`, `<Else>`, `<End If>`, `<Skip If>`, `<Make Sure>`, per le scelte con i pulsanti di tipo radio button o con il pulsante "Come?".

`<On Panel Show>` è un comando che viene eseguito all'apertura di un pannello. Altri comandi sono definiti per altri eventi (prima che sia aperto un pannello, quando un pannello è chiuso) e per altri oggetti (pulsanti).

Il linguaggio comprende anche funzioni, che possono essere native o definite dal programmatore. Una funzione nativa è, per esempio, `doAppleScript(numero)` dove `numero` si riferisce ad una risorsa di tipo "scpt".

Una nuova funzione è definita con il comando `<Define Event>`.

La funzione si utilizza di seguito al comando che la evoca, per esempio:

```
<On Panel Show> doAppleScript(1000)
```

Altri comandi si riferiscono fra l'altro alle informazioni di startup e all'inserimento di pulsanti, immagini, filmati, coachmark.

Diventare un autore di Guide Apple è piuttosto facile e necessita solo di pochi giorni di studio e di tentativi. Oltre al libro *Apple Guide Complete*, citato nel corpus dell'articolo, consigliamo anche, per chi non vuole faticare con Guide Script, *Danny Goodman's Apple Guide Starter Kit* edito da Addison Wesley, con un programma di authoring basato su HyperCard.

Per finire, ecco un esempio di breve listato Guide Script:

```
# Pannello per la sequenza "Come faccio per usare
le icone?"

<DEFINE PANEL>    "icon: def"
                  <FORMAT> "Full"
                  L'icona è un disegno che rappre-
                  senta un disco, una cartella,
                  un'applicazione o un documento.
                  Puoi lavorare con questi elemen-
                  ti (per esempio, aprirli, spo-
                  starli o copiarli) utilizzando
                  le relative icone.

           <PICT> 1020, Center
<END PANEL>
```

APPLICOME

LA TECNICA IN PILLOLE

Nelle due pagine qui di seguito trovate alcune "schede" su argomenti tecnici che riguardano il Macintosh. Queste brevi note formano il corpus della rubrica AppliCome e sono impaginate in modo da poter essere comodamente tagliate e conservate. Ciascuna scheda riguarda un argomento molto specifico, trattato in modo da poter fornire il massimo quantitativo di informazioni nel minor spazio possibile. Abbiamo cercato di rendere il contenuto di queste schede accessibile a tutti, e non solo agli "addetti ai lavori", in modo da fornire uno strumento di consultazione il più possibile aggiornato e funzionale. Consigliamo perciò di conservare queste pagine per essere pronti a qualsiasi evenienza, nel caso in cui un dubbio o un problema dovesse presentarsi all'improvviso durante l'utilizzo quotidiano del personal della Mela, delle sue periferiche o applicazioni.

RUBRICA A CURA DI GIAN PAOLO ROSA





INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO HTML (1ª parte)

HTML -acronimo di Hyper Text Markup Language- è una raccolta di attributi, codificati per mezzo di indicatori di stile (detti markup tag), i quali definiscono gli elementi di cui si compone un documento accessibile tramite il World Wide Web. HTML -ideato da Tim Berners, mentre lavorava al CERN- è un linguaggio dedicato, conforme al modello DTD (Document Type Definition), realizzato con l'ausilio del SGML (Standard Generalized Markup Language).

I documenti HTML sono in formato testo ASCII non formattato. Possono essere creati e alterati con un qualunque programma per l'editing dei testi. Tuttavia, per rendersi conto del risultato finale, è indispensabile servirsi di applicazioni, capaci di interpretare i codici HTML, come i browser NCSA Mosaic e Netscape, oppure preparare i documenti all'interno di software specializzato, come Bob's HTML Editor, HTML Edit, HTML Super-Text, ecc. Per agevolare la compilazione di documenti HTML, sono disponibili, sotto forma di shareware, moduli aggiuntivi che estendono le capacità dei consueti editor di testo, come nel caso di BBEdit, oppure applicazioni, che fungono da filtri di conversione, quali MSW to HTML e TexttoHTML, i quali accettano rispettivamente file di Microsoft Word e di testo o RTF. Quando non si dispone di un editor di tipo WYSIWYG (what you see is what you get), si può ottenere un'anteprima del documento HTML in qualunque stadio della progettazione, semplicemente memorizzando le modifiche apportate e ricaricando ogni volta il file con NCSA Mosaic o Netscape.

HTML sfrutta i markup tag per istruire il browser del Web su come gli elementi che vengono a far parte di un documento devono essere visualizzati. Non tutti i browser contemplano l'intera collezione di tag: quando un'applicazione incontra uno stile che non supporta, semplicemente lo ignora. La sintassi prevede che il tag HTML sia composto da un carattere iniziale "<" (minore di), seguito dal nome dello stile e terminante con un altro simbolo ">" (maggiore di). Di solito i tag viaggiano a coppie: quello che chiude una porzione di testo si differenzia dal primo unicamente per una barra ("/") che precede il nome dello stile: <H1> ... **</H1>**. Un'eccezione a questa regola è rappresentata dal tag <P>, che vive sempre da solo. I markup tag possono essere scritti in qualunque combinazione di lettere maiuscole o minuscole.

Esaminiamo brevemente i markup tag basilari, sufficienti per realizzare dei semplici file HTML. A ciascun documento HTML è assegnato generalmente un titolo, che viene mostrato in separata sede; esso contiene una breve descrizione dell'argomento in esso trattato o dell'ufficio al quale è adibito, onde consentirne l'identificazione in altri contesti, come nel caso di un elenco di elementi che soddisfano una ricerca. Nei browser, sviluppati per Macintosh, il testo associato a questo tag compare come titolo della finestra. È prassi comune scegliere una frase o un insieme di parole che illustrano, a grandi linee, lo scopo del documento, inserendoli tra i tag **<TITLE>** e **</TITLE>**.

HTML prevede, poi, sei livelli gerarchici di intestazioni o titoletti, numerati da 1 a 6, dove 1 designa il principale. Il primo titoletto di ogni documento dovrebbe essere contrassegnato dal tag **<H1>**. Le intestazioni sono visualizzate con un carattere più grande o più marcato -grassetto- rispetto a quello utilizzato per il testo. Un tag di tipo "heading" si imposta nel modo seguente: <Hx> testo del titoletto **</Hx>**, dove x è un numero compreso tra 1 e 6. Normalmente il primo livello di intestazione è identico al titolo, impostato con il tag **<TITLE>**. Nei documenti divisi in più sezioni, il titolo assolve una funzione di collegamento logico tra le parti, indicando all'utente che quanto sta consultando rientra in un più ampio contesto.

Il testo contenuto in un documento HTML può essere suddiviso in paragrafi mediante il tag **<P>**. In un file sorgente HTML, il testo può tranquillamente essere portato a capo in qualunque punto. Infatti, differentemente dai documenti gestiti negli elaboratori di testi, le normali indicazioni di fine paragrafo non sono vincolanti in HTML. Quando il browser interpreta il documento HTML, non considera né linee vuote né capoversi. Inoltre, gli spazi in eccesso vengono condensati in uno unico, mentre quelli che seguono i tag **<P>** e **<Hx>** vengono ignorati. È pur vero che, nel documento sorgente, delle righe vuote vengono aggiunte ugualmente per migliorare la leggibilità del codice, distinguendo tra loro titoletti e paragrafi. L'impaginazione del testo si basa quasi esclusivamente sulle istruzioni fornite dai tag: omettendo di inserire **<P>** al termine di ogni paragrafo, il documento si trasforma in un grande blocco di testo. Fa eccezione a questa regola il testo cui è stato associato un tag di tipo "preformatted" (vedi più sotto). Alcuni browser, comunque, si comportano in modo leggermente diverso: NCSA Mosaic, per esempio, inserisce automaticamente una linea vuota dopo ogni paragrafo, che termina con **<P>**.

Per dare maggiore enfasi a quei paragrafi, che meritano di essere distinti nel documento (extended quotations), si include il testo tra i tag **<BLOCKQUOTE>** e **</BLOCKQUOTE>**. Normalmente, quando i browser eseguono queste istruzioni, si servono di capoversi rientrati per sottolineare lo "stacco" tra i blocchi di testo in questione e quelli vicini.

Quando si presenta la necessità di mantenere integralmente il formato originale del testo, così come è stato inserito nel codice sorgente HTML, si adopera il tag **<PRE>** (preformatted), che visualizza i dati usando un tipo di carattere non proporzionale e rispettando fedelmente le spaziature, i salti di riga e le tabulazioni. Questa opzione è particolarmente utile nel caso di tabelle o di listati di programmazione. La porzione di testo interessata deve essere compresa tra i tag **<PRE>** e **</PRE>**. All'interno di una sezione preformattata i collegamenti ipertestuali funzionano correttamente, ma si dovrebbe evitare di inserire altri tag. Determinati caratteri, come "<" e ">", che ricorrono con una certa frequenza nei listati di programmi, devono essere generati con apposite sequenze di istruzioni.

Più precisamente, quattro segni del set di caratteri ASCII (**<**, minore di; **>**, maggiore di; **&**, e commerciale; **"**, virgolette) svolgono funzioni specializzate in HTML e non possono comparire nel testo nella loro forma originale, bensì vanno rimpiazzati con codici alfanumerici (escape sequence). Il motivo risiede nel fatto che i segni di minore e maggiore vengono utilizzati in HTML per stabilire il principio e la fine di un tag, mentre la "e" commerciale contraddistingue proprio le escape sequence. I caratteri riservati possono essere generati con le seguenti combinazioni:

&lt <
&gt >
&amp &
&quot "

Contrariamente a quanto accade per i markup tag, le escape sequence devono essere trascritte rispettando maiuscole e minuscole.

Le escape sequence possono essere impiegate anche per creare caratteri accentati o simboli speciali: **&ntilde** corrisponde a ö; **&szlig** a ß; **&Ccedil** a Ç; ecc.

Collegamenti con altri documenti

Una delle funzionalità più interessanti offerte da HTML consiste nel poter collegare un'area di testo oppure un'immagine ad un altro documento. Il browser evidenzia queste zone "sensibili" con un diverso colore, oppure con una sottolineatura per indicare che esse sono collegamenti ipertestuali (hyperlinks). Per stabilire un legame con un altro documento, si impiega il tag **<A>**, che sta per "anchor" (àncora). La sintassi richiede che dopo il prefisso **<A** sia inserito uno spazio e quindi





venga specificato il documento al quale punta il collegamento ipertestuale, utilizzando il parametro **HREF=**"nome del file", concluso da **>**. Immediatamente di seguito, si introduce il testo che fungerà da chiave di accesso a quel documento e si termina con **</A>**.Ecco un esempio:

<A HREF="Glossario.Internet"**>**Gopher**</A>**.

La parola "Gopher" rappresenta il collegamento ipertestuale al file "Glossario.Internet", localizzato nella medesima cartella in cui si trova il documento dal quale parte la richiesta. Se il file cui si desidera accedere è collocato in un'altra directory, si dovrà allora precisare il percorso di ricerca, secondo la sintassi standard di UNIX:

<A HREF="AiutoInLinea/Glossario.Internet"**>**Gopher**</A>**.

In entrambi i casi, si tratta di collegamenti relativi (relative pathname), che tornano particolarmente comodi quando i documenti collegati tra loro fanno capo al medesimo gruppo, dal momento che, anche trasferendo l'insieme di file in un'altra locazione, i riferimenti ipertestuali non vanno perduti. I percorsi di ricerca assoluti risultano un'opzione conveniente quando due o più gruppi omogenei di documenti sono messi in relazione tra loro.

Non solo è possibile collegare tra loro più documenti presenti sul medesimo sistema, ma anche stabilire relazioni logiche con altri file residenti su server remoti, collegati al World Wide Web. Per individuare precisamente la posizione di un documento, il World Wide Web si avvale degli URL (Uniform Resource Locator), che comprendono una serie di dati -il tipo di risorsa cui si accede, l'indirizzo del server, la locazione del file- nella forma:

schema://dominio[:porta]/percorso di ricerca/nome del file
dove "schema" può assumere i seguenti valori: "file", cioè un documento memorizzato sul sistema locale o su un server FTP anonimo; "gopher", un documento su un server Gopher; "http", su un server del World Wide Web; "news", un gruppo di discussione su Usenet; "telnet", un collegamento ad un sistema basato su Telnet; "WAIS", un documento di un server WAIS. "Dominio" è la denominazione attribuita ad un determinato archivio di dati. "Porta" è un valore opzionale. Riprendendo l'esempio precedente: <A **HREF=**"http://www.applicome. gpr/ AiutoInLinea/Glossario.Internet"**>**Gopher**</A>**.

Le "àncore" ci vengono nuovamente in aiuto quando vogliamo stabilire un collegamento ipertestuale tra il documento di partenza ed una sezione particolare del documento di destinazione. In tale circostanza è necessario, innanzitutto, creare un'àncora, designata da un nome, nel secondo documento. Se il nome che identifica l'àncora è "Pippo", la sintassi sarà:

<A NAME="Pippo"**>**Walt Disney**</A>**

Per raggiungere "Walt Disney" nel documento di destinazione, il legame ipertestuale deve essere specificato nel file di partenza, come segue:

<A HREF="documento di destinazione#Pippo"**>**Topolino**</A>**
dove "documento di destinazione" va sostituito con il nome effettivamente attribuito a quel file e il carattere "#" punta all'àncora con quella denominazione in esso definita. Quando l'utente fa clic sulla voce "Topolino" nel primo documento, viene trasportato alle parole "Walt Disney" del secondo documento. Naturalmente, ci si può spostare ad una sezione specifica che si trova all'interno del medesimo documento, adottando la stessa tecnica, ma omettendo il nome del file:

<A HREF="#Pippo"**>**Topolino**</A>**.

Documenti complessi

HTML viene incontro alle esigenze degli utenti più evoluti, mettendo a loro disposizione un'articolata serie di strumenti per la realizzazione di documenti sofisticati. Esistono, tra l'altro, appositi tag per la formattazione del testo, per la creazione di liste di elementi, per la generazione di caratteri diacritici, ecc.

Ad esempio, per separare le varie sezioni del documento, si può far ricorso al tag **<HR>** (horizontal rule), che traccia una linea orizzontale di ampiezza pari alla larghezza della finestra del browser.

Un altro tag, **<ADDRESS>** (indirizzo), viene adoperato per indicare l'autore o la provenienza di un documento, nonché un riferimento per risalire a tali informazioni. Nella maggior parte dei casi, il tag **<ADDRESS>** trova collocazione al termine di un documento e si accompagna, in genere, ad un indirizzo di posta elettronica. Per impaginare, invece, un indirizzo postale reale, è consigliabile servirsi del tag **
, che interrompe la linea nel punto in cui viene inserito e manda a capo il testo che segue senza introdurre spazio tra le righe. In questo senso, si comporta differentemente dal tag **<P>, che alcuni browser interpretano arbitrariamente formattando il paragrafo con l'aggiunta di una linea vuota.

HTML può gestire liste di elementi con o senza numerazione e liste di definizioni. Per visualizzare un insieme di parole sotto forma di elenco, la sequenza deve essere preceduta dal tag **<UL>**, che sta per "unnumbered list". Ciascun elemento ha come prefisso il tag **<LI>** (non è necessario concludere con </ LI>) e può essere costituito da più righe o paragrafi, eventualmente separati dal tag **<P>**. Per indicare che la lista è terminata, si aggiunge il tag **</UL>**. Per esempio la serie di istruzioni **<UL>** **<LI>** Macintosh **<LI>** Windows **<LI>** UNIX **</UL>** produce il seguente risultato:

- Macintosh
- Windows
- UNIX

Se si desidera anteporre un numero ordinale a ciascun elemento della lista, basta sostituire ad **<UL>** il tag **<OL>**, che sta per "ordered list". L'esempio precedente diventa **<OL>** **<LI>** Macintosh **<LI>** Windows **<LI>** UNIX **</OL>** e sortisce questo effetto:

1. Macintosh
2. Windows
3. UNIX

È possibile altresì associare a ciascun elemento dell'elenco una descrizione, creando così una "definition list", nella quale si alternano termini (**<DT>**) e definizioni (**<DD>**), analogamente a quanto accade in un dizionario. Una lista di definizioni è compresa tra i tag **<DL>** e **</DL>**. Gli argomenti dei tag **<DT>** e **<DD>** possono includere sottoelenchi, paragrafi multipli (distinti da **<P>**) ed altri elementi ancora. Di solito, i browser collocano la definizione su una nuova linea. Una serie di istruzioni quale **<DL>** **<DT>** ABC **<DD>** American Broadcasting Company **<DT>** BBC **<DD>** British Broadcasting Corporation **</DL>** si traduce in:

ABC
    American Broadcasting Company
BBC
    British Broadcasting Corporation

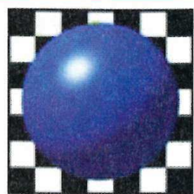
Più liste possono essere combinate insieme e "nidificate" gerarchicamente le une all'interno delle altre (nested list). Per esempio la sequenza **<UL>** **<LI>** Macintosh desktop **<UL>** **<LI>** Plus - SE - SE/30 **<LI>** II - IIx - IIfx **<LI>** Quadra 700-800-950 **<UL>** **<LI>** Macintosh laptop **<LI>** Portable **<LI>** Powerbook **</ UL>** **</UL>** dà luogo a:

- Macintosh desktop
    - Plus - SE - SE/30
    - II - IIx - IIfx
    - Quadra 700-800-950
- Macintosh laptop
    - Portable
    - Powerbook

La pratica consiglia di non superare i tre livelli di nidificazione.

COSE DI QUESTO MONDO

DA OGGI VERSIONE 2.5



ElectricImage™

ANIMATION SYSTEM

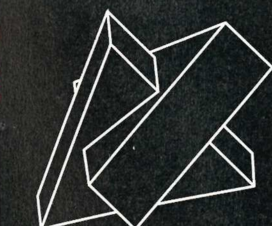
Devi realizzare delle immagini fotorealistiche per presentare il tuo progetto composto da: 169.123 elementi, di cui 93.935 triangoli, 75.188 quadrangoli, 96 complessi, 96 gruppi per 414.918 coordinate, ombre, riflessioni, trasparenze, 31 texture, 4 luci, in formato 640x480 pt. con un Power Macintosh 8100/80 e 40Mb di RAM per il giorno dopo?
ElectricImage è la tua soluzione a 2 minuti e 5 secondi a fotogramma.
Dalle 6 PM alle 8 AM puoi reazalizzare 408 immagini per la tua presentazione oppure 8,16 secondi di animazione!

ElectricImage è il più sofisticato ed avanzato sistema di rendering ed animazione oggi disponibile per Macintosh: la velocità di rendering e gli effetti applicabili alle animazioni non hanno eguali in ambiente Macintosh e riescono a competere con software operanti su workstation Silicon Graphics. E' il programma ideale per architetti o animatori che nella loro professione chiedono il massimo delle prestazioni. Chi utilizza programmi come ArchiCAD™, Architrion™, Sketch™ Zoom™, Form•Z™, MiniCad™o qualsiasi altro modellatore o cad non può non considerare ElectricImage come il suo compagno ideale di lavoro. ElectricImage assicura un perfetto controllo di ogni elemento, potendo intervenire su tutte le variabili relative all'oggetto (accelerazione, spostamento, texture, luce, ecc.). Lo spostamento degli elementi (inclusa la camera) viene effettuato tramite spline tridimensionali, di impiego particolarmente intuitivo, che consentono un controllo rapidissimo ed estremamente preciso dei movimenti che da oggi sfruttano la potenza della cinematica inversa. E' possibile importare modelli tridimensionali da un'ampia serie di modellatori tridimensionali attraverso più di 20 formati di import dedicati; è inoltre possibile utilizzare il modulo Mr. Font per la generazione di scritte. La qualità di output di ElectricImage è superiore al livello broadcast, essendo nato per un utilizzo in ambiente cinematografico.

Specifiche tecniche:
Numero massimo di poligoni: 30 milioni
Numero massimo di gruppi di modello: 4 milioni
Numero massimo di texture: 4 milioni
Numero massimo di luci: 4 milioni
Tipi di luci: spot, ambiente, radiale, parallela, camera, tubolare
Effetti di luce: glow, nebbia, lens flares (effetto lente)
Ombre: Z buffer - creata da spot, radiale, parallela
Deformazioni di oggetti: arbitrary scale, twist, taper, bend, bulge, arbitrary shear, ripple, strech, linear wave, circular, wave, Beziér
Percorso di movimento controllabile tramite: beziér spline, hermite spline, natural cubic spline, linear
Importazione diretta dei seguenti formati: Architrion II, Cad-3D, Cubicomp, Cyberware, DXF, Dynaware, FACT, Filmroll, Generic, LighWave, MacConcept, Mac3D, Movie.BYU, OFF geom, OSU.DETail, Phoenix 3D, Sulpt3D, Sketch, Super3D text, Swivel3D, TWGES, VideoScape, Wavefront, ZING, Zoom, 3D Studio, 3D Turbo, 3DGF Binary, OMF (Open Media Framework), 3DMF, QuickDraw 3D MetaFile.

Ottimizzato per Power Macintosh

VideoCOM
via Lamarmora, 7
27058 VOGHERA (PV)
Telefono: 0383/366712
Fax: 0383/43899



VideoCOM

MCCGLC

LA RISPOSTA AL MONDO DELLE WORKSTATION

consumi ridotti

Listino prezzi orientativi Apple

Per una migliore consultazione

I prezzi indicati si riferiscono ad una configurazione completa di monitor 14" e tastiera (esclusi naturalmente i portatili) e non comprendono l'Iva. I prezzi orientativi sono forniti dalla Linea Verde Apple (1678-27069). Ricordiamo che i Macintosh Performa sono anche acquistabili insieme a Rapsodia Macintosh per un costo aggiuntivo di circa 200.000 lire. I Macintosh Performa 5200 e 6200 sono acquistabili anche in una configurazione completa di modem Supra 14.400 per un costo aggiuntivo di circa 200.000 lire. Alcune configurazioni della linea Performa sono vendute insieme a SoftWindows. Tutti i PowerBook 190 e 5300 possono essere acquistati anche con un modem TDK 28.800 PCMCIA, con un sovrapprezzo indicativo di 590.000 lire.

▲ **in salita**

▼ **in discesa**

● **nuovi prodotti o nuove configurazioni**

Note:

(1) con modem

(2) con Dos Compatibility Card

(3) con SoftWindows

(4) con MiniDock, lettore di floppy e mouse

Performa 630 4/500 FPU	**2.580.000**	
Performa 630 8/500 CD	**2.750.000**	
Performa 630 8/500 CD **(1)**	**3.020.000**	
Performa 630 12/500 CD **(2)**	**3.960.000**	
Performa 5200 8/800 CD	**3.790.000**	●
Performa 5200 8/800 CD TV/VI	**4.420.000**	●
Performa 6200 8/500 CD	**3.270.000**	
Performa 6200 8/800 CD **(1)**	**3.620.000**	
Performa 6300 12/1,2 Gb CD TV/VI **(1)**	**4.420.000**	
Performa 5300 16/1,2 Gb CD TV/VI Mpeg **(1)**	**5.280.000**	
6100/66 8/500 CD	**5.080.000**	▲
6100/66 16/500 CD **(1)**	**6.160.000**	▲
7200/75 8/500	**4.600.000**	▲
7200/90 8/500 CD	**5.560.000**	▲
7200/90 16/1 Gb CD	**6.760.000**	▲
7200/75 16/500 **(3)**	**6.040.000**	▲
7200/90 16/500 CD **(3)**	**7.000.000**	▲
7200/90 16/1 Gb CD **(3)**	**7.180.000**	▲
7500/100 8/500 CD	**7.460.000**	▲
7500/100 16/1 Gb CD	**8.960.000**	▲
7500/100 16/500 CD **(3)**	**8.900.000**	▲
7500/100 16/1 Gb CD **(3)**	**9.380.000**	▲
8500/120 16/2 Gb CD	**12.560.000**	▼
8500/120 16/2 Gb CD **(3)**	**12.980.000**	▼
9500/120 16/1 Gb CD	**13.160.000**	▼
9500/132 16/2 Gb CD	**15.560.000**	▼
9500/120 16/1 Gb CD **(3)**	**13.580.000**	▼
9500/132 16/2 Gb CD **(3)**	**15.980.000**	▼
PowerBook 150 4/250	**1.990.000**	
PowerBook 190/66 4/500	**3.080.000**	●
PowerBook 190/66 8/500	**3.380.000**	▼
PowerBook 190cs/66 4/500	**4.160.000**	●
PowerBook 190cs/66 8/500	**4.460.000**	▼
PowerBook 5300cs/100 8/500	**5.660.000**	▲
PowerBook 5300c/100 8/500	**7.340.000**	▲
PowerBook 5300c/100 16/750	**8.600.000**	●
PowerBook 5300ce/117 32/1,1 Gb	**11.600.000**	●
PowerBook Duo 280c 4/500 **(4)**	**5.720.000**	
PowerBook Duo 2300c 8/750	**7.160.000**	
Duo MiniDock	**290.000**	
DuoDock	**1.040.000**	
DuoDock II	**1.780.000**	

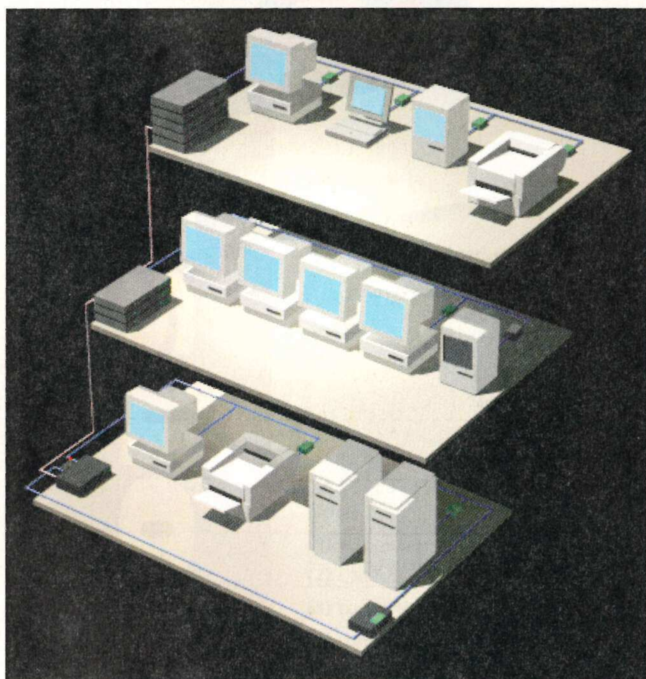
Questo mese la nostra indagine sui prezzi si addentra in un settore dove, specialmente per il mondo Mac, quasi mai è stata fatta chiarezza: i server di rete

Servo vostro

di Isabella Vassanelli

Esperta di marketing e ricerche di mercato, non ha ancora deciso che Macintosh comprare

Ormai abituati alle avventure più rocambolesche nella giungla delle offerte, oltre tutto con vincoli di tempo che non sono i classici 80 giorni dei personaggi di Verne (troppi per parlare di prezzi) ma gli otto, a volte i quattro della civiltà del fax, eccoci alle prese con il più spinoso degli argomenti: i server e i servizi di rete. Per affrontare la delicata questione ci siamo posti dal punto di vista del classico utente: quattro piccoli Mac ancora 68-e-qualcosa, capaci solo di AppleTalk e comunque non interessanti da upgradare sul piano della connettività, e quattro stazioni di lavoro professionali dotate di Ethernet. Insomma, può essere una redazione non tanto piccola o uno studio grafico, ma anche un ufficio dove si lavora sodo con Excel e si fa lavoro di segreteria. Dopo lunghi anni di fedeltà alla rete punto a punto, cresciuta naturalmente col crescere della nostra realtà organizzativa, è giunto il momento di mettere un punto e basta. D'accordo che con le ultime release di MacOS è un gioco da ragazzi realizzare servizi di rete avanzati, d'accordo che c'è Timbuktu e altri ammennicoli utilissimi, ma davvero non se ne può più di commistioni imprevedibili tra lavori diversi e strane intrusioni nei computer altrui. Insomma, ci vuole un server.



Già che ci siamo mettiamo un po' d'ordine anche sul lato software e decidiamoci a standardizzare almeno due funzionalità classiche: la posta elettronica e il database aziendale, o almeno gli indirizzi che usiamo tutti. Per la prima ci vuole un sistema "qualsiasi", per il secondo un buon database client/server, che viene sempre buono anche se in futuro si decidesse di appoggiarvi qualche applicazione un po' pesante o qualche procedura basata su database.

Aggiungiamoci i servizi di stampa, di file server e di amministrazione, aggiungiamoci installazione, manutenzione e varie e... prepariamoci ad aprire il borsellino.

Certo, manca un qualche sistema di lavoro collaborativo e un occhio di riguardo per Internet, ma davvero non ci è sembrato umano sottoporre tanti problemi in una volta sola ai nostri rivenditori, che hanno già avuto la pazienza di seguirci in un'astrazione già piuttosto spinta come quella da noi richiesta. Internet e il workgroup meriteranno trattazioni a parte, e ne vedremo probabilmente delle belle, ma per ora soffermiamoci sul classico, utile server per condividere applicazioni "leggere" e fare del

Nel box "La carta delle offerte" riportiamo i dati che abbiamo ottenuto dai rivenditori interpellati, così come ci sono pervenuti. Le risposte dei rivenditori sono state per comodità suddivise in tre categorie, a cui abbiamo fatto corrispondere un "codice dei colori":

- configurazione hardware
- configurazione software
- altri servizi

Tutti i prezzi sono Iva esclusa.

file sharing, oltre ai servizi di posta.

Volontariamente ed esplicitamente abbiamo lasciato liberi i venditori di fornire una soluzione al problema indipendente dalla piattaforma Macintosh, e puntualmente sono arrivate le offerte più disparate. Di fatto una rete Mac può essere coordinata da molti Nos (Network Operating System, insomma sistemi operativi di rete) tra i quali Novell Netware, Unix, Windows NT Server e ovviamente MacOS. Il problema semmai sono le applicazioni da far girare e la loro disponibilità al dialogo con la Mela in configurazione client-server. Beninteso, nel nostro "ordine" l'unico punto critico è il database, tutto il resto non dovrebbe creare problemi di sorta essendo funzionalità piuttosto basilari di ogni rete.

I risultati

Diciamo subito che i soldi da sborsare non sono pochini, qualsiasi sia la soluzione scelta. Quan-

La carta delle offerte

Logical
via Gibellini, 92a/94
Novara 28100
tel. 0321/621747
fax. 0321/478526

- Sun SparcServer 20/71
  File e Print Server AppleShare (opzionale), utenti illimitati; consegna in 15 giorni
  lire 29.900.000
- Sun SparcServer 5/110
  File server Appleshare - Print server AppleShare, utenti illimitati; installazione in 15 giorni
  lire 19.900.000
- Unix gateway per Internet compreso (File server e Print server compresi)
- *Installazione:*
  Compresa nel prezzo
  Manutenzione:
  10% del valore per un anno on-site (hardware-software)

Computer & Computer
via Enrico Bottiglieri, 19
Salerno 84100
tel. 089/794491
fax 089/790080

- Apple Workgroup Server 8150 PowerPC 110 MHz, 16 Mb RAM, Hard disk 2 Gb, CD-ROM interno, DAT/RAID, Monitor Colori Macintosh 14", System 7.5.1; consegna in 2 giorni
  lire 16.620.000
- Microsoft Mail Server 3.0 + 10 client
  lire 1.540.000
- ACI 4D Server + 10 client
  lire 5.330.000
- Software in bundle con l'AWS: AppleShare 4.1, Wave Research FileWave, Apple RAID Software, Retrospect Remote, Now Contact e Now Up-to-date, It Design Viper, Instant Access, Adobe Acrobat Reader, Santorini Server Manager/Remote Admin.
- *Progettazione e installazione:*
  lire 500.000
  Manutenzione per un anno:
  lire 1.500.000
  Installazione:
  10 giorni

Datatrade (1)
via XX Settembre, 11
Dogana R.S.M. (Fo)
tel. 0549/908902
fax 0549/908918

- Sun SparcServer 5 con Solaris 7.4, microprocessore MicroSparc II, 110 MHz, 32 Mb di RAM, 2,1 Gb Hd, CD, Ethernet, Fast Ethernet, 2 seriali, 1 parallela, audio, 3 slot SBus; pronta consegna
  lire 13.000.000
- Eudora versione commerciale per 20 utenti e Helios EtherShare (comprende mail per Mac e Pc)
  lire 2.395.000
- Database ACI 4D Server per Sun (disponibilità inizio '96, prezzo non precisato)
  Ushare Plus (IPT) unlimited
  lire 4.450.000
- EtherShare (Helios) 20 client
  lire 7.690.000
- *Progettazione:*
  1-2 milioni di lire
  Manutenzione:
  gratis il primo anno, poi 8% del valore
  Installazione:
  1 giorno

do si esce dall'iperconcorrenziale mondo del pc i prezzi lievitano e spesso per motivi molto seri, come le necessità di affidabilità e sicurezza complessiva delle macchine. Complessivamente andiamo dai dodici milioni ai circa trenta tutto compreso, e di nuovo la differenza non deve impressionare: si tratta di comprendere lo spirito delle offerte. Gli elementi di base da noi forniti infatti, pur corretti e ragionevoli, non mettevano in grado il rivenditore di pesare esattamente il flusso di lavoro esistente sulla rete, dunque ha portato a proposte estreme in un senso o nell'altro.

Baricentro di cinque offerte su 10 (pensavate di più, dite la verità...) è la classica soluzione server Apple, basata sull'Apple Workgroup Server offerto in due versioni, quella dominante 8100/110, che in tutti i casi naviga sui diciotto milioni fornito di kit AppleShare 4.1 e di tutte le utility che esso contiene, e quella low-cost 6150/66, che non arri-

Datatrade (2)

via XX Settembre, 11
Dogana R.S.M. (FO)
tel. 0549/908902
fax 0549/908918

- Apple Workgroup Server 8100/110, 32 Mb RAM, 2 Gb Hd, DAT 4 Gb, CD-ROM 4x, AppleShare 4.1 e MacOS 7.5, 256 Kb cache, due seriali, Ethernet e due Fast SCSI; pronta consegna
  lire 17.150.000
- PowerShare Collaboration Server
  lire 1.160.000
- ACI 4D Server con 10 client
  lire 6.800.000
- Software in bundle con l'Aws: AppleShare per Windows, Apple RAID, Acrobat Reader, Now Contact, Now Up-to-date, Retrospect Remote e altro
- *Progettazione:*
  lire 1.500.000
  Manutenzione:
  gratis il primo anno
  Installazione:
  7 giorni

Abs Computers

via Francia, 5-D
Verona 37100
tel. 045/583333
fax 045/584693

- Server Intel 486 Abs, 16 Mb RAM, 1Gb Hd, sistema operativo Novell Netware 4.1, 10 utenti; pronta consegna
  lire 6.200.000
- E-mail incluso nel Nos (sistema operativo di rete)
- Database basato su 4Gl/Dbase Progress 4Gl, client/server per 10 utenti
  lire 9.700.000
- Utilitiy di gestione comprese nel Nos
- *Avviamento:*
  lire 1.500.000
  Manutenzione HW e SW annuale:
  lire 3.500.000
  Installazione:
  3 giorni

Data Shop

via Stradella, 172-m
Torino 10100
tel. 011/295132
fax 011/296087

- Apple Workgroup Server 8150/110, 16 Mb RAM, 2 Gb Hd, CD-ROM, DAT, RAID e AppleShare 4.1; consegna in 1 giorno
  lire 18.000.000
- QuickMail
  lire 1.250.000
- FileMaker Pro 2.1 Ita
  lire 1.950.000
- Ambiente di servizio Novell Netware 4.1
  lire 3.500.000
- *Progettazione a consuntivo:*
  lire 115.000 orarie
  Manutenzione annuale:
  lire 3.000.000
  Installazione:
  1 giorno

va ai dieci milioni di lire comprensiva di software. Se invece vogliamo andare fuori casa incontriamo tre offerte motorizzate Sun (due sono dello stesso dealer, in verità poco loquace nel fornircene i dettagli) e persino un bel 486 organizzato con Netware. Circa i prezzi, da quanto siamo riusciti a desumere dalle offerte, le macchine Sun non sono affatto costose e il pc è addirittura regalato, anche se non sembra configurato ai massimi livelli, ma entrambe le soluzioni richiedono applicazioni certamente meno immediate per collegare i nostri otto Mac.

E veniamo allora al secondo punto della nostra richiesta: posta elettronica, database client/server e utility di sistema. Qui le soluzioni proposte sono piuttosto varie, con la presenza inevitabile di 4D e FileMaker Pro. Noi però ci siamo innamorati a prima vista di una delle proposte basate su Sun, che utilizza il mitico Eudora e 4D Server per Sun, disponibile, secondo il rivendi-

C.E. Communication Eng.

piazza Firenze, 4
Milano 20100
tel. 02/33603122
fax. 02/341433

- Aws 6150/66, 16 Mb RAM, 700 Mb Hd, CD-ROM, RAID, Monitor Performa 14" con AppleShare 4.1, adattatore Ethernet; consegna 5 giorni
  lire 9.700.000
- QuickMail 3.0 ita, 10 utenti
  lire 1.290.000
- FileMaker Pro + 8 runtime (sic!)
  lire 1.190.000
- oppure: 4D Server + Backup
  lire 7.000.000 per 12 client
- AppleShare File e Print Server già inclusi nell'offerta hardware, Internet Router Retrospect Remote 10 utenti
  lire 1.500.000
- *Progettazione:*
  lire 300.000
  Manutenzione:
  lire 100.000 orarie
  Installazione:
  1 giorno

Granara

via Mughina, 41
Nuoro 08100
tel. 0784/36571
fax 0784/36200

- Apple Workgroup Server 8150/110, 16 Mb RAM, 2 Gb Hd, CD-ROM, DAT, RAID, Monitor 14", MacOS 7.5.1, connessione Ethernet e AppleTalk
  lire 17.990.000
- Apple PowerShare Collaborative Server
  lire 1.200.000
- AppleSearch Server e Client 1.5
  lire 2.500.000
- In bundle con il server: AppleShare per Windows, Apple RAID, Acrobat Reader, Now Contact, Now Up-to-date, Retrospect Remote e altro
- *Progettazione:*
  12 giorni per 4 ore al giorno
  lire 80.000 all'ora,
  lire 3.840.000 totali
  Manutenzione:
  gratis il primo anno, lire 80.000 orarie per interventi non previsti

Data Shop (2)

corso Genova, 49
Asti 14100
tel.0141-355201
fax 0141-355208

- Apple Workgroup Server 9150/120, 8 Mb RAM, CD-ROM, DAT, RAID, Monitor colori 14", Appleshare 4.1, tastiera; consegna in 6 giorni
  lire 10.300.000
- 4D Server + 10 client
  lire 3.300.000
- In bundle con il server: Acrobat Reader, Filewaves, Now Up-to-date, Server Manager e altro
- Retrospect, Apple RAID (già compreso), AppleSearch
  lire 2.500.000
- *Progettazione:*
  lire 400.000
  Assistenza hardware dopo il primo anno:
  lire 1.800.000
  Assistenza software:
  lire 50.000 ogni ora
  Installazione:
  1 giorno

tore che ce lo propone, a inizio '96. Un rivenditore che sceglie Aws ci offre giustamente la possibilità di scegliere tra FileMaker e 4D, con un piccolo sovrappiù: da 1,2 milioni si passa a 7...; in entrambi i casi ritroviamo prezzi simili nelle altre offerte basate sui suddetti prodotti.

Interessante e tutta da scoprire la proposta legata al pc-Novell, basata su un linguaggio di programmazione 4GL chiamato Progress che si basa sullo standard DBase. Per concludere con il software, esso pesa mediamente per circa un terzo rispetto all'hardware, ancor meno nel totale, e varia dai due milioni e mezzo ai quasi dieci.

Progettazione, installazione, avviamento: con questa voce abbiamo voluto esplicitare i "costi nascosti" del nostro passaggio al server, e le risposte non si sono fatte attendere. La moda pare sia intorno al milione e mezzo per le tre voci ricordate, con un picco a quasi quattro e un limite inferiore da 300.000 lire, oltre a qualche offerta indicata "a consuntivo" o in modo forfetario con l'acquisto del sistema. Qui davvero si tratta di avere le idee chiare su cosa vogliamo dal nostro fornitore, quale livello di efficienza e di solerzia. Certo che le differenze sono più che notevoli...



L'Aws 8150 ottiene un buon successo tra le offerte dei rivenditori

Generalmente molto rapidi i tempi di installazione, spesso limitati a 24 ore che possono crescere fino a un massimo di sei giorni complessivi. Di nuovo siamo su un terreno ingrato: avere da noi i tecnici ci piace e ci sentiamo protetti, ma è opportuno sapere cosa faranno in quei sei giorni e se ci lasceranno presto al nostro destino di riconfigurazione di periferiche, zone, mailbox eccetera nelle sei ore presso di noi, e che contributo daranno all'eventuale risparmio su altri costi, come la manutenzione e la formazione.

Manutenzione: anche qui c'è uno scontro filosofico tra chi ragiona a ore (tra le 80 e le 115.000 lire, per la cronaca) e chi invece pensa a un forfait, di solito intorno ai tre milioni di lire annui. Il primo anno (solare?) è per lo più gratuito.

Concludiamo con una nota di fondo: volutamente non abbiamo considerato la validità intrinseca delle offerte fatte, anche perché mancavano come abbiamo detto alcuni elementi importanti di pesatura. Quel che ci sentiamo di dire è che in ogni caso l'investimento in un server è da considerare con la massima attenzione, sia sul lato tecnologico, di scelta della piattaforma, che dell'efficienza. Da questo punto di vista il fatto di aver ricevuto delle offerte così celermente su un tema tanto spinoso ci rincuora circa la reattività dei dealer al tema della rete, ma ci fa pensare a quanto sia necessaria un'analisi precisa della singola situazione prima di emettere un verdetto. Richiedetela, al vostro dealer, prima ancora di decidere l'acquisto di un solo spinotto... ■

Riepilogo delle offerte

Rivenditore	Hardware	Software	Servizi	Totale
Logical (1)	-	-	-	29.900.000
Logical (2)	-	-	-	19.900.000
Computer & Computer	16.620.000	6.870.000	500.000	23.990.000
Datatrade 1	13.000.000	14.535.000	1.500.000	29.035.000
Datatrade 2	17.150.000	7.960.000	1.500.000	26.610.000
ABS	6.200.000	9.700.000	1.500.000	17.400.000
DataShop (Pv)	18.000.000	3.200.000	-	21.200.000
Computer Engineering	9.700.000	3.980.000	300.000	13.980.000
Granara	17.990.000	3.700.000	3.840.000	25.530.000
DataShop (At)	10.300.000	5.800.000	-	16.100.000

sotto torchio

Vedere e stampare

Piccola carrellata su alcune novità hardware e software: dalla stampa a colori al fotoritocco facile

a cura di
Gioacchino Difazio

Gemono i torchi, anzi, non gemono più. In compenso frusciano le laser, strumenti sempre più perfetti (non c'è limite alla perfezione) con i quali si può ormai stampare addirittura un quotidiano. Una delle ultime nate nel campo delle stampanti in grado di effettuare la stampa cosiddetta "computer to plate", ossia capaci di stampare direttamente su lastra, è la Elite XL 1208 SuperSize, prodotta dalla **GCC** (distribuita in Italia da American Dataline, tel. 0422/451150) e in grado di stampare su formato A3 King Size (ossia un A3 più lo spazio per i crocini di registro e la barra di calibrazione). La Elite XL 1208 SuperSize ha un'altissima qualità di stampa (1.200 dpi di risoluzione) e una vocazione "verde", poiché rispetta tutte le specifiche di Energy Star per il risparmio di energia ed ha una cartuccia di stampa priva di ozono.

I linguaggi supportati dalla nuova nata di GCC sono praticamente tutti: PostScript Level 2, PCL 5 e HP-GL/2. La compatibilità è assicurata con tutte le piattaforme, da Macintosh a Unix, passando per Windows.

Anche per quanto riguarda la dotazione standard la Elite non è da trascurare: ha di serie, infatti, 32 Mb di RAM (espandibili a 64), è dotata di diverse interfacce per il collegamento in rete, compresa la LocalTalk RS-422 ed Ethernet e possiede un'ampia scelta di font.

Entro la fine di quest'anno, inoltre, potrà usufruire del software WebAdmin, sul quale vale la pena di spendere due parole. Anch'esso prodotto da GCC, WebAdmin è un sistema di gestione delle stampanti che si avvale di una pagina WWW per il controllo di tutte le stampanti della serie Elite XL, permettendo così di lavorare in un ambiente multi-piattaforma e anche a distanza. In caso di problemi (esaurimento del toner o della carta, ecc.) la stampante è in grado di mandare una mail all'amministratore che sarà così tempestivamente informato. Gli utenti di WebAdmin, inoltre, possono collegarsi direttamente alla home page di GCC, dalla quale possono scaricare le nuove versioni del software, contattare il supporto tecnico o semplicemente cercare informazioni.

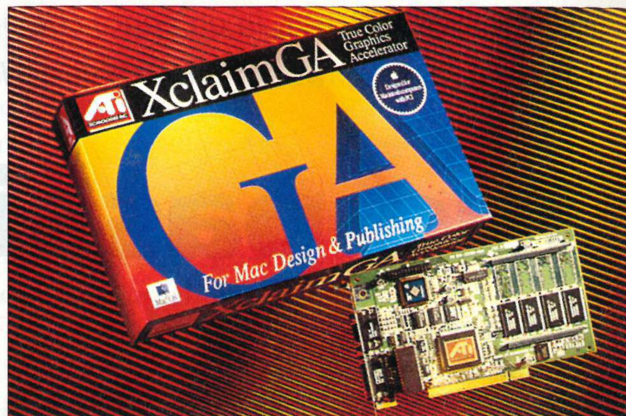


Un'immagine della nuova stampante Elite XL 1208 SuperSize della GCC, in grado di stampare su un foglio A3 King Size

PCI in video

La società canadese **Matrox** (per informazioni 3G Electronics, tel. 02/55212483) è impegnata nella realizzazione di schede acceleratrici grafiche per bus PCI. Particolarmente interessante è il modello MGA Millennium, dotata di 4 Mb di Window RAM (uno stan-

dard realizzato dalla Samsung, in grado di gestire simultaneamente il disegno degli oggetti a video e il refresh del monitor), espandibili ad 8 Mb. Questa scheda integra al suo interno un chip a 64 bit che si occupa sia di velocizzare le routine per il disegno 2D sia le routine di QuickDraw 3D, garantendo una velocità di rendering particolarmente elevata.



La scheda video PCI Xclaim GA, prodotta dalla canadese ATI Technologies

Restando sempre nell'ambito delle schede video per i Power Mac dotati di PCI, segnaliamo EAsycolor 1600/16, dotata di acceleratore QuickDraw a 24 bit e di 4 Mb di VRAM, che consentono di visualizzare milioni di colori ad una risoluzione di 1.152 x 870 punti, e migliaia a 1.600 x 1.200. Questa scheda, prodotta da **EA Research** (tel. 001/510-8670967), viene fornita con in opzione un software per il playback di movie MPEG.

L'ultima scheda PCI di cui trattiamo è prodotta dalla **ATI Technologies** (tel. 001/905-8822600). Il suo nome è Xclaim GA, viene fornita con 2 Mb di VRAM espandibili a 4 Mb e supporta risoluzioni fino a 1.600 x 1.200 punti. Con il software in dotazione, è inoltre possibile utilizzare un desktop esteso fino alle dimensioni di 2.304 x 1.740 punti complessivi.

Ed è subito fotoritocco

Ecco infine un nuovo software della **Microspot** (tel. 001/408-2532000): PhotoFix, che viene definito dalla società californiana «l'alternativa facile da usare alle attuali complesse applicazioni per il fotoritocco su Mac». I punti di forza di questo programma sono il browser, che consente di catalogare e ritrovare velocemente le immagini utilizzate più di frequente, la possibilità di regolare in un attimo contrasto, luminosità e componenti cromatiche di un'immagine, la disponibilità di parecchi tool per il fotoritocco e ben 32 livelli di Undo. Il programma supporta plug-in prodotti da terze parti (come Kai's Power Tools, Aldus Gallery Effects e quelli per l'acquisizione forniti con molti scanner) e richiede solo 5 Mb di memoria RAM, fermo restando la compatibilità con i Power Mac. Infine, il sistema HQP (High Quality Printing) consente di correggere al meglio le immagini in automatico e di calibrare l'uscita a seconda della stampante utilizzata. ■

Nuovi e nuovissimi font, in un'epoca che pone sfide sempre più impegnative ai professionisti del design

Due passi avanti

di Jane Patterson e Sebastiano Castiglioni

- Jane Patterson
DesignLab@eworld.com
- Sebastiano Castiglioni
Sebastiano@eworld.com

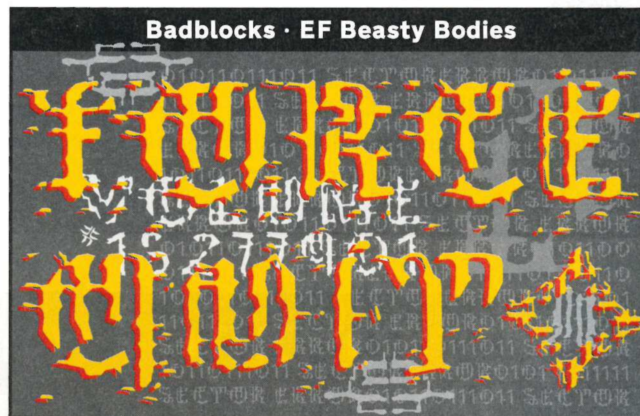
Jane Patterson, disegnatrice di caratteri professionista, è presidente di Design Lab. Sebastiano Castiglioni, designer vegetariano, è presidente di Roger Black Europe e Media Lab. Insieme, dirigono il gruppo di aziende denominato Lab Network

State cercando un nuovo look per il vostro design? La vostra scelta non può che ricadere su una delle tante piccole 'fonderie digitali' che propongono qualcosa di 'diverso'. Ovviamente, gran parte dell'impatto del vostro design dipende dai caratteri che deciderete di usare. Non c'è più bisogno di imitare lo stile di Barry Deck, Neville Brody, David Carson o Rudy Vanderlans, ammesso che sia mai stato culturalmente corretto, poiché il mercato dei font offre una scelta tanto vasta da contribuire decisamente alla nascita di uno stile e di un linguaggio personali. Studiando l'opera dei designer più importanti, come Jan Tschichold, Herbert Bayer, Bruce Rogers, Albe Steiner, Milton Glaser, Paula Scher, Erik Spiekermann, Roger Black, April Greiman o Margo Chase, scoprirete che ognuno di loro ha sviluppato un'estetica particolare nel proprio design, rivolgendo una cura speciale soprattutto alla scelta tipografica. In moltissimi casi, addirittura sviluppando appositamente caratteri tipografici originali.

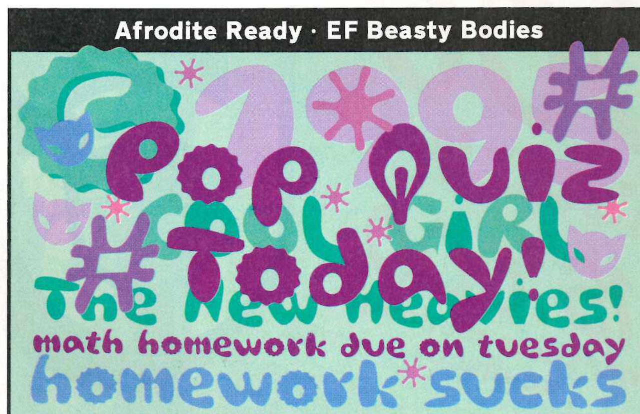
Al giorno d'oggi, è sempre più diffusa tra i designer l'abitudine di creare da sé i propri caratteri, anche grazie al fatto che il software per la creazione di font è ormai disponibile a costo contenuto. Anche per questo, la varietà di caratteri tra i quali scegliere è sempre più ampia. Avere permesso la nascita e lo sviluppo di questo nuovo trend di font non tradizionali, è senz'altro per gran parte merito della Altsys Corporation, che ha creato Fontographer e FreeHand, e che ora è stata assorbita da Macromedia.

Fontographer rappresenta forse per il disegno di caratteri ciò che il Super8 ha rappresentato per il cinema, cioè una porta di

Badblocks · EF Beasty Bodies



Afrodite Ready · EF Beasty Bodies



Born Free Hungry · EF Beasty Bodies

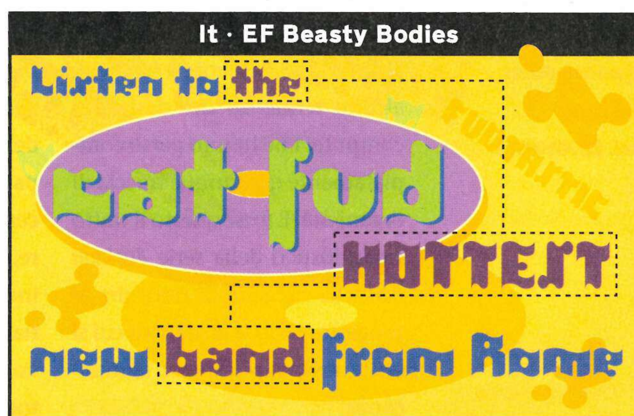


ingresso a livello di chiunque, uno strumento esplosivo per incanalare energie creative altrimenti inespresse. Come alcuni famosi registi, passati dal Super8 agli Oscar, anche Fontographer è lo strumento utilizzato allo stesso tempo dai dilettanti, ma anche da alcune delle 'fonderie' più di successo. E, come i filmmaker indipendenti oppongono uno stile di rottura, di innovazione e di ricerca alla politica delle grandi case di produzione cinematografica, così le piccole fonderie hanno assunto maggiori rischi stilistici, ma hanno anche incontrato un notevole favore, rispetto alla linea tradizionale e un po' bolsa delle grandi case tradizionali. Il mercato ora è insaziabile, e sebbene l'offerta sia massiccia (noi riceviamo nuovi font da provare e recensire al ritmo di qualche centinaio al mese), anche le grandi case competono con le fonderie minori nella creazione dei font più strani, originali e trasgressivi.

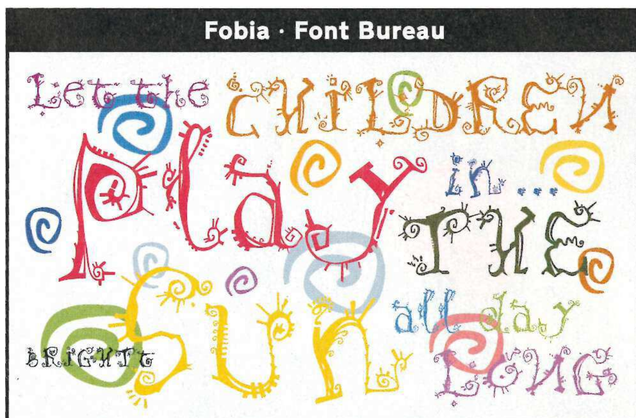
Elsner+Flake (si legge *elsnerundflake*), di Amburgo, è uno dei produttori che hanno saputo affiancare a una libreria tradizionale di altissima qualità una serie di prodotti al tempo stesso nuovi e interessanti, come la serie di oltre trenta font denominata Beasty Bodies, fresca di produzione, che è un esempio di design innovativo e originale. Alcuni dei caratteri sono decostruttivisti, altri illustrativi, altri pittorici e alcuni semplicemente ironici. Alcuni si basano su stili particolari di grafia, e anche di 'cacografia'. Il font *Miro*, ispirato allo stile pittorico dell'artista Joan Mirò, è forse l'esempio più immediato della giocosità di questa serie. Un altro font, *Badblocks*, è una via di mezzo tra un font deformato da un grave errore di sistema e un carattere rigurgitato da un fax guasto: ha un aspetto 'tecnotragico' molto attuale. In ogni caso, la serie *Beasty Bodies* è all'avanguardia nei trend emergenti, e dovrebbe essere pre-



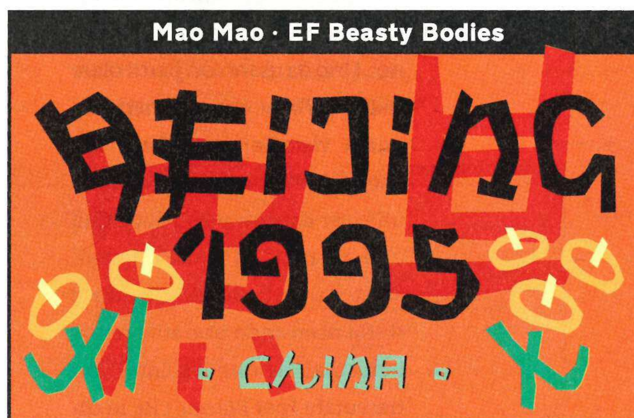
Caffeinomane · Fashion Fonts



It · EF Beasty Bodies



Fobia · Font Bureau



Mao Mao · EF Beasty Bodies

Per Informazioni:

- Beasty Bodies
Elsner+Flake
Fontinform GmbH
tel. 0049/040-39883988

- Font Bureau
Font Bureau
tel. 001/617-4238770

- Fashion Fonts
Font Lab
tel. 02/70100555

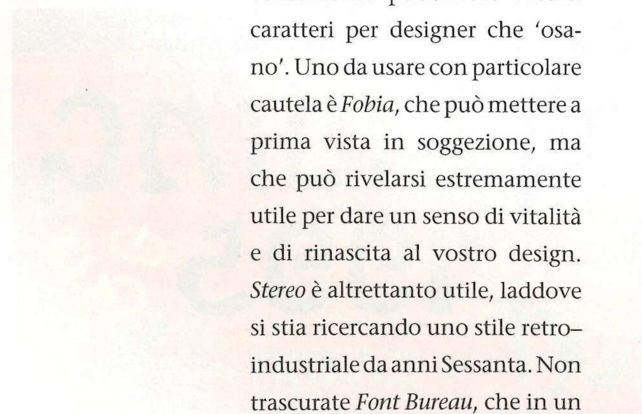
sa in considerazione, specialmente da chi è alla ricerca di un look fresco e innovativo.

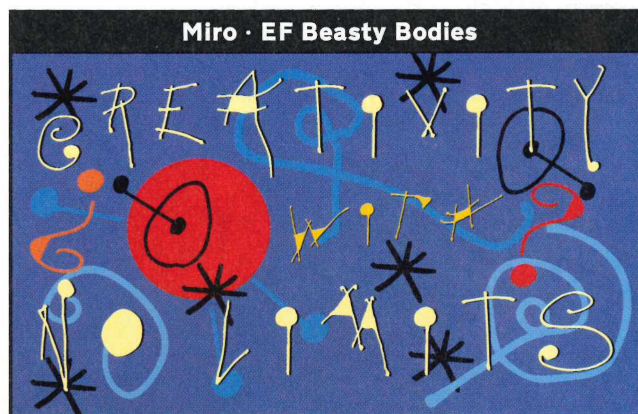
Fashion Fonts, di Milano, è un'altra etichetta che ha lanciato recentemente 18 nuovi stili di caratteri particolari. *Soho*, disegnato da Alessandra Rocchetti, è un ottimo esempio di carattere 'pittorico' basato sul disegno manuale, genere sempre più richiesto, specialmente a fronte di alcune tendenze del design al computer che hanno perso completamente qualunque traccia di organicità. È forse questo il tratto caratteristico della serie *Fashion Fonts*: la capacità di restituire al progetto il tocco umano di cui si sente sempre più spesso la mancanza.

Font Bureau, di Boston, ha recentemente pubblicato alcuni caratteri per designer che 'osano'. Uno da usare con particolare cautela è *Fobia*, che può mettere a prima vista in soggezione, ma che può rivelarsi estremamente utile per dare un senso di vitalità e di rinascita al vostro design. *Stereo* è altrettanto utile, laddove si stia ricercando uno stile retro–industriale da anni Sessanta. Non trascurate *Font Bureau*, che in un anno ha aggiunto più di cento nuovi font alla sua collezione.

Quello che stiamo vivendo è senz'altro un periodo esaltante per un designer, poiché mai prima d'ora si è data una facoltà di scelta così ampia di caratteri e strumenti per lavorare e creare, anche grazie ai computer, al software e all'energia di tutte le persone che dedicano a questo la propria esistenza. Ma è anche un periodo di grande sfida, in cui il designer che un tempo si occupava di un settore specifico, facendo l'art director, o l'illustratore, o il compositore, oggi deve incarnare tutti i ruoli professionali e sapersi muovere con disinvoltura da un programma di ritocco fotografico ad uno di impaginazione, da uno di illustrazione a uno di comunicazione, e deve dimostrare una grande competenza nell'uso e nella scelta di hardware, software, e tecnologie tutto sommato ancora da esplorare.

Essere un buon designer significa quindi non solo essere perfettamente aggiornati sulla storia e sull'attualità del design, conoscere tutte le versioni più recenti dei software e degli hardware indispensabili e sapere quali sono e dove si possono reperire le risorse più importanti, come i font. È importante essere sempre uno o due passi più avanti della concorrenza nella sempre più difficile professione di designer. ■





Miro · EF Beasty Bodies



Soho · Fashion Fonts



Stereo · Font Bureau

Asso Vincente



FATTURAZIONE rappresenta la risposta fornita dalla **CREATIVE SYNERGIES** alle necessità di creazione, stampa ed archiviazione di Fatture, Bolle d'Accompagnamento e Fatture Accompagnatorie.

Il percorso del programma, che rispecchia la metodologia naturale di chi lavora, è estremamente semplice e completamente guidato: ogni passo deve essere eseguito e completato prima di passare al successivo. In pochi istanti il programma sarà configurato e pronto all'uso, e la preparazione e la stampa di documenti fiscali saranno processi veloci e ripetitivi, da compiere con un preciso schema:

- Creazione di una nuova ditta ed introduzione dei dati ad essa relativi
- Introduzione dei codici per gruppi di clienti, metodi di pagamento, fasce IVA, vettori, agenti e sconti praticati
- Introduzione delle codifiche dei clienti, complete della ragione sociale, della sede sociale, del luogo di destinazione della merce e delle condizioni standard praticate
- Creazione di Fatture, Note di Accredito, Bolle d'Accompagnamento o Fatture Accompagnatorie, con proposta automatica delle condizioni standard praticate al cliente
- Stampa del documento fiscale su modulistica standard Buffetti, su carta bianca o su carta intestata generica
- Archiviazione in via definitiva della documentazione fiscale previa richiesta di conferma

La ricerca dei documenti fiscali è possibile mediante liste immediate già ordinate oppure mediante la consultazione sequenziale dei documenti a video.

Sono inoltre possibili una vasta serie di operazioni di rilievo statistico sui dati, con visualizzazione e stampa di documenti di riepilogo per fatturato, cliente, agente e gruppo.

L'interfaccia utente è stata curata in ogni parte, rendendo ogni comando intuitivo e perfettamente aderente allo standard Macintosh.

Ogni sforzo è stato fatto per rendere le funzioni di ricerca, controllo, stampa consultazione dello storico perfettamente integrate tra di loro.

...SCOPRIAMO UN'ALTRA CARTA?

Per ogni informazione, rivolgetevi al vostro Rivenditore di fiducia o telefonate direttamente alla Creative Synergies



CREATIVE SYNERGIES

CREATIVE SYNERGIES
SEDE OPERATIVA
Via Marco Volpe, 4
I - 33100 UDINE UD

Tel. 0432 - 50 77 33
Fax 0432 - 50 78 40
APPLELINK: ITA0746
e Mail: ITA0746@Applelink.Apple.com





OFFICE COLLECTION

sotto torchio

55 filtri che esaltano le potenzialità di Illustrator e FreeHand

Infinite FX

di Ivano Boscardini

Grafico e creativo, è particolarmente esperto nel campo del Desktop Publishing

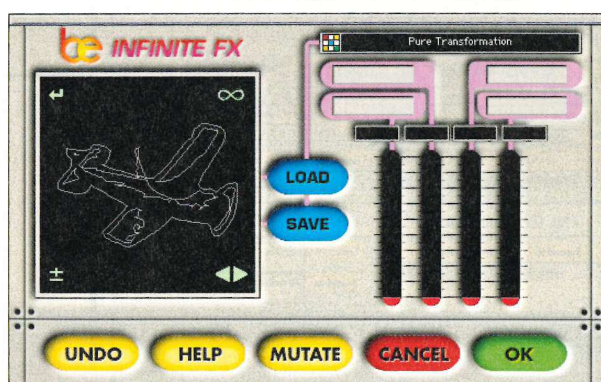
L'introduzione della tecnologia modulare dei plug-in anche nelle applicazioni di grafica vettoriale, ha permesso agli sviluppatori delle terze parti di produrre tutta una gamma di accessori che consentono una più facile, efficace e creativa manipolazione degli oggetti da parte di utenti come grafici, designer e illustratori.

La **BeInfinite** di Roswell in Georgia (tel. 001/404-5526624), ha pensato di portare il proprio contributo proponendo Infinite FX, 55 nuovi plug-in progettati per Adobe Illustrator e Macromedia FreeHand. L'installazione è semplicissima, basta copiare l'unico file nella cartella dei moduli aggiuntivi di Illustrator o di FreeHand. Chi possiede ambedue i programmi può installare il file originale in uno dei due software e creare un alias dello stesso file e inserirlo nell'altro. Infinite FX funziona solo con le release più recenti delle due applicazioni e non richiede particolari configurazioni RAM; è necessario un sistema operativo non più vecchio del 7.0 e può essere installato su tutte le macchine Mac che montino almeno un 68020.

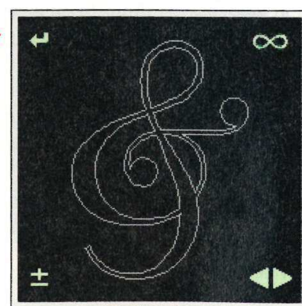
Una volta lanciata l'applicazione troverete la voce BeInfinite nel menù Filtri per Illustrator mentre per FreeHand nel menù Xtras. L'interfaccia che permette di controllare la manipolazione degli oggetti è piacevole ed intuitiva.

All'interno della finestra di Preview, in cui si controlla l'operato dei filtri, quattro simboli identificano altrettante funzioni: in alto a sinistra la funzione di Annulla; il bottone con il segno di infinito per l'accentuazione della dimensione prospettica ed i simboli + e - che attivano la funzione di zoom. A volte la complessità dell'oggetto selezionato non consente di percepire immediatamente i cambiamenti che il filtro opera su questo: perciò attraverso l'ultimo tasto in basso a destra potete accedere ad una libreria di forme e simboli che rendono evidente il processo in atto.

A ciascun cursore attivato corrisponde una finestra che porta il nome della funzione associata e un riquadro che indica il valore



La consolle di Infinite FX attraverso la quale possiamo manipolare gli oggetti selezionati: i tasti Save e Load permettono di registrare e richiamare le funzioni personalizzate



Tre delle immagini che possono essere attivate all'interno della finestra di Preview della consolle e che ci consentono di visualizzare in tempo reale i cambiamenti che il filtro opera sull'oggetto





numerico dello spostamento effettuato; è possibile incrementare il valore della funzione anche attraverso le frecce della tastiera.

I bottoni in basso permettono di attivare le funzioni di Annulla per l'ultimo passaggio, di randomizzare le variazioni dell'effetto prescelto (con il tasto Mutate) e di confermare i cambiamenti o di uscire da Infinite FX lasciando inalterato il progetto.

Il nome dell'effetto attivato appare nella finestra più in alto nell'area di interfaccia: cliccando due volte sopra questa, potete attivare una tabella, che appare in modo più veloce ed immediato di un menù a tendina, che visualizza il nome di tutti i filtri contemporaneamente.

I filtri sono raggruppati secondo il tipo di deformazione che operano sull'oggetto o alcune parti di esso. Il primo gruppo (in giallo) comprende i filtri che consentono la manipolazione di curve e punti: i filtri Cornerize , Corner Inward e Outward trasformano le curve in angoli mentre Continuous One Way, Exaggerate e Flip Flop randomizzano ed invertono la direzione della curva.

La serie di filtri evidenziati in viola e che contengono il termine Wiggle (che potrebbe essere tradotto con "dimenarsi" o "muoversi da una parte all'altra") agiscono sulle parti selezionate agitandole per creare nuove forme. I filtri Balloon, Bend, Shear e Taper, evidenziati in verde, permettono di intervenire invece sulla forma dell'oggetto, espandendolo o inarcandolo o deformandolo.

Ma il gruppo di filtri decisamente più interessante, è quello che troviamo nelle ultime due colonne a destra della tabella, dove spiccano Spin It e AntiSpin It che danno un effetto centrifugo o centripeto alla figura, o Blast che frantuma l'oggetto in una particolare direzione, o ancora Horizontal e Vertical Twist che lo "strizza" orizzontalmente o verticalmente, e poi Motion Blur che gli conferisce un effetto movimento e infine Fish Eye che deforma la figura come se fosse appoggiata sulla superficie di una sfera.

Un bel campionario di effetti speciali che vanno utilizzati con una certa attenzione all'obiettivo da raggiungere: più l'oggetto su cui intervenire è semplice (come per esempio i caratteri), più efficace sarà la manipolazione. Alcuni filtri sono poco controllabili e quindi utilizzando oggetti complessi potreste rischiare di deformarli a tal punto da renderli irriconoscibili, a meno che questo non sia il vostro vero obiettivo. ■

Pro:

Interfaccia piacevole ed intuitiva, ottima coerenza con le applicazioni utilizzate

Contro:

Alcuni filtri sono poco controllabili

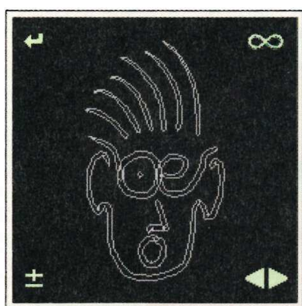
Produttore e distributore:

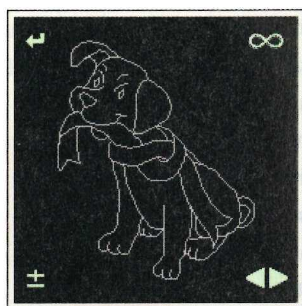
Belnfinite

tel. 001/510-4201891

Prezzo indicativo:

149 dollari





Pure Transformation	Balloon Up and Down	Wiggle Everything	AntiSpin It	Waves Atmospheric
Cornerize	Balloon Sideways	Wiggle Corner	Blast	Waves Oceanic
Corner Inward	Balloon Everywhichway	Wiggle Rockers	Fisheye	Vertical Rippling
Corner Outward	Bend Up	Wiggle Inbound	Motion Blur	Horizontal Rippling
Continuous One Way	Bend Sideways	Wiggle Outbound	Pinch	Smart Add Points
Continuous the Other Way	Shear Vertical	Horizontal Wiggle	Pond Ripples	Cylinder Wrap
Exaggerate	Shear Horizontal	Vertical Wiggle	Spin It	MetaBloat
Flip Flop	Taper Up	Horizontal Corner Wiggle	Zig Around	MetaCalligraphy
Perp	Taper Down	Horizontal Inbound Wiggle	Zoom	Meta Punk
Rocker	Taper Left	Vertical Corner Wiggle	Horizontal Twist	Polar to Rectangular
TCB	Taper Right	Vertical Inbound Wiggle	Vertical Twist	Rectangular to Polar

Ecco tutti i 55 filtri riassunti nella tabella attivata con un tocco, direttamente dalla consolle





sotto torchio

Maschere

La presentazione di due software di mascheratura ci dà lo spunto per approfondire l'argomento

di Mauro Baldacci

Collaboratore storico di Applicando fin dai tempi dell'era pionieristica del desktop publishing, è particolarmente esperto nel settore imaging

Uno dei problemi che si presenta spesso quando si ha a che fare con immagini fotografiche è quello della mascheratura di un soggetto. Questa operazione può essere necessaria per isolarlo da uno sfondo o per inserirlo in un montaggio di più immagini; anche quando occorra intervenire selettivamente su un'immagine, la prima cosa da fare è crearsi una maschera.

Dal classico lazo, i progressi sono stati parecchi. Qualsiasi programma di fotoritocco di un certo livello mette oggi a disposizione dell'operatore una miriade di strumenti molto più sofisticati, in grado di semplificare notevolmente la creazione di una maschera.

A prima vista, questa operazione può sembrare quindi abbastanza semplice, ma basta fare qualche prova per rendersi conto che, se alla fine si vuole ottenere qualcosa che non assomigli troppo a un collage, la cosa è in realtà molto più complessa di quanto sembri.

Qualche esempio ci servirà a mettere meglio a fuoco quali siano i problemi a cui si va incontro. Per cominciare, scegliamo un soggetto facile, come la papera: il fatto che lo sfondo sia di colore bianco, e quindi neutro, ci garantisce che non siano presenti dominanti di colore in corrispondenza dei contorni, cosa che rende tutto molto più facile.

Se la papera deve essere semplicemente isolata dallo sfondo per utilizzarla poi, così com'è, in un programma di impaginazione, l'operazione è abbastanza semplice e può essere fatta in pochi minuti. Quello che dobbiamo fare è creare un tracciato e salvare l'immagine in formato EPS con il relativo tracciato di ritaglio. Se volessimo invece ottenere un risultato un po' più realistico, le cose si complicano un po'. La prima cosa da fare è aggiungere l'ombra d'appoggio, operazione che può essere fatta in diversi modi: noi abbiamo scelto di utilizzare l'ombra originale, isolandola dal resto dell'immagine e servendocene per creare una maschera sfumata. L'aspetto dell'immagine migliora un po', ma rimane quel sapore caratteristico di un collage.

Il problema nasce dal fatto che il soggetto era stato fotografato su un fondo bianco e quindi la parte inferiore, che viene in parte illuminata dalla luce riflessa dallo sfondo, è più chiara di quanto sarebbe se la papera fosse stata fotografata appoggiata su un fondo colorato. Inoltre, il colore del fondo dovrebbe influire sul colore del soggetto, provocando la comparsa di una dominante dello stesso colore nelle zone che non sono illuminate direttamente dalla fonte di luce.

Scurendo un po' la parte inferiore del soggetto e aggiungendo una dominante dello stesso colore dello sfondo, si ottiene un risultato un po' più realistico. Come dimostra questo semplice esempio, anche con un soggetto che all'apparenza sembrava facile da trattare sono stati necessari diversi passaggi prima di arrivare



e montaggi

al risultato voluto.

Passiamo ora a qualcosa di più difficile, come la zebra. Il contrasto del soggetto con lo sfondo è molto basso e la criniera tende a confondersi con lo sfondo stesso. Un semplice tracciato di scontorno porta a un risultato che difficilmente può essere giudicato accettabile. Per migliorare le cose è necessario ritoccare tutta la zona della criniera, si tratta in pratica di sfumare i pixel del bordo nel colore del nuovo fondo che si intende utilizzare: il sistema più semplice è quello di creare una maschera sfumata o di densità. In casi come questi, la classica bacchetta magica dimostra tutti i suoi limiti; la cosa migliore da fare è quella di utilizzare il lazo per una selezione grossolana e rifinire poi manualmente con gomma e pennello.

Il tocco finale consiste in questo caso nell'aggiungere al soggetto una leggera dominante dello stesso colore dello sfondo per migliorare l'effetto di fusione. Quello che speriamo sia ben chiaro è il fatto che quando si tratta di lavorare con le maschere, non c'è proprio nulla da scherzare.

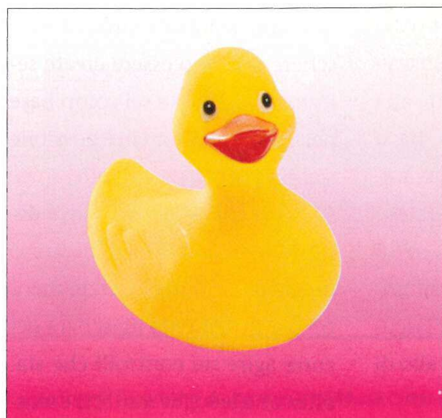
Perché un software ad hoc

La creazione di una maschera può essere fatta con un normale programma di fotoritocco: per i nostri esempi abbiamo utilizzato la versione 3.0 di Adobe Photoshop. Ma se si ha a che fare con immagini di grandi dimensioni e si devono fare i conti con pressanti esigenze produttive è necessario disporre di strumenti più specifici. Questa è la ragione che ha spinto diversi produttori di software a studiare dei programmi dedicati specificatamente a questo scopo. Abbiamo avuto modo di provare due dei più recenti, MaskCutter di Scitex e AutoMask della The Human Software Company.

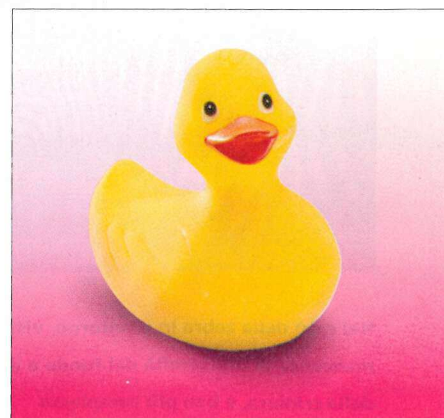
MaskCutter

La proposta di Scitex, un nome che non ha certo bisogno di presentazioni, è un software a sé stante, MaskCutter, il cui scopo principale è quello di creare tracciati di ritaglio. MaskCutter è basato su sofisticati algoritmi di riconoscimento dei bordi già adottati nelle stazioni di lavoro professionali e permette di trattare agevolmente immagini di grandi dimensioni, pur con una ridotta quantità di RAM a disposizione. All'atto dell'apertura, l'immagine da mascherare compare nella finestre principale con un rapporto di ingrandimento 1:1, per cui nella maggior parte dei casi ne risulta visibile solo un particolare. Nessun problema, la piccola finestra Navigator visualizza l'intera immagine e il riquadro in colore rosso delimita il particolare mostrato nella finestra principale: per spostarsi da una parte all'altra dell'immagine è sufficiente spostare il riqua-

Le fasi progressive della fusione di un soggetto ombreggiato su di uno sfondo sfumato dapprima con uno scontorno secco, quindi con un'ombra ricavata con un filtro ed infine con ombre e luci portate



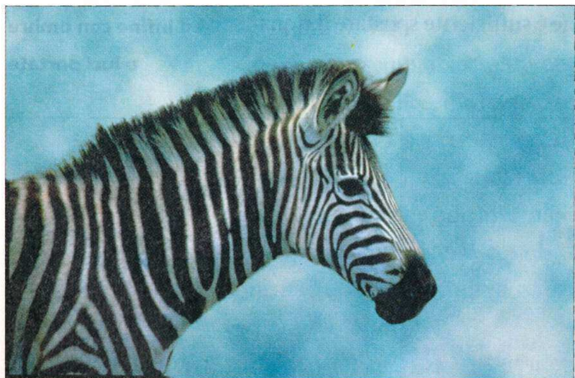












Nel caso della zebra lo scontorno, vista la mancanza di uniformità del fondo e il disegno della criniera, è ben più complesso

dro. I problemi sorgono quando si cerca di ridurre l'ingrandimento: le immagini possono essere visualizzate solo in Actual size per cui la loro dimensione dipende dalla risoluzione con cui erano state registrate. Lavorando su immagini acquisite con uno scanner per diapositive, con una risoluzione di oltre 1.000 dpi, riducendo l'ingrandimento ci siamo ritrovati con un'immagine delle dimensioni di un francobollo, senza alcuna possibilità di scegliere ingrandimenti intermedi. MaskCutter mette a disposizione una serie di strumenti manuali per la creazione di maschere a partire da rettangoli, ovali, poligonali con segmenti diritti o curvi che possono essere combinati in tutti i modi possibili per ottenere il risultato voluto.

La vera forza di MaskCutter sta in due funzioni: AutoMask e DensityMask che permettono di creare le maschere in maniera semiautomatica.

Con la funzione Automask è sufficiente indicare un punto del bordo del soggetto e specificare poi la direzione in cui dovrà essere tracciato il contorno. Il programma analizza l'immagine e determina il percorso che meglio si adatta al contorno del soggetto. La funzione DensityMask è praticamente simile alla bacchetta magica che si ha a disposizione con molti programmi di fotoritocco. L'operatore stabilisce un certo numero di colori, selezionandoli dall'immagine e definendo per ciascuno un determinato intervallo di tolleranza.

Alla fine, il tutto può essere salvato in formato EPS con il relativo tracciato di ritaglio e quindi importato direttamente in un programma di impaginazione. MaskCutter supporta anche il formato proprietario PSImage, una sorta di OPI utilizzato nei sistemi Scitex professionali.

Poiché il risultato finale è un tracciato di ritaglio dai contorni netti, MaskCutter si dimostra particolarmente utile quando si ha a che fare con soggetti con contorni ben definiti, in caso contrario potrebbe essere necessario un ulteriore intervento sulla maschera con un programma di fotoritocco.

AutoMask

La gestione delle maschere è solo una delle tre funzioni che è in grado di gestire AutoMask, un modulo aggiuntivo di acquisizione per Adobe Photoshop.

L'interfaccia lascia un po' perplessi: i vari pulsanti recano icone che non risultano di immediata interpretazione e le scritte sottostanti sono poco leggibili.

Le dimensioni della finestra sono tali da richiedere almeno un monitor da 17" e l'immagine viene sempre visualizzata interamente, senza alcuna possibilità di ridimensionamento. Le maschere possono essere create selezionando fino a sei colori base per ciascuno dei quali è possibile stabilire un livello di tolleranza. Ciascun colore può servire a definire le zone da mascherare o quelle da non mascherare mentre per invertire la maschera occorre agire sui controlli che stabiliscono le soglie minima e mas-

sima del livello di trasparenza.

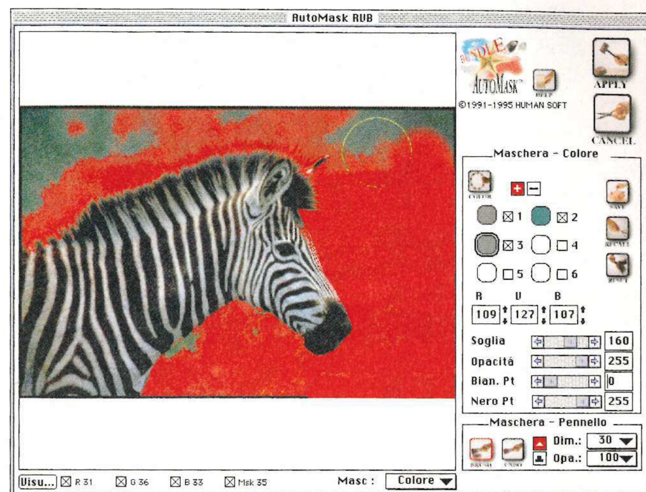
Eventuali ritocchi possono essere apportati servendosi degli strumenti manuali a disposizione che permettono di aggiungere o eliminare parti della maschera. Il fatto del lavorare su una specie di anteprima dell'immagine consente di utilizzare pennelli di grandi dimensioni con un livello di interattività molto più elevato di quello caratteristico di Photoshop.

Una volta completato il lavoro, con il comando Apply viene generata la maschera sotto forma di canale aggiuntivo. Il controllo ripassa a Photoshop col quale si potranno apportare tutte le modifiche che si rendessero necessarie.

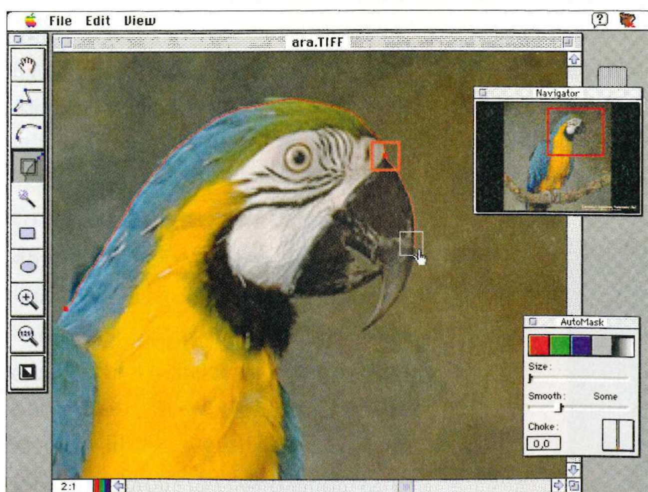
Il vantaggio di utilizzare AutoMask si sente soprattutto quando si ha a che fare con immagini di grandi dimensioni, corrispondenti a file dell'ordine di decine di Mb. Il programma richiede una discreta quantità di RAM e il manuale non è molto esplicito al riguardo: dalle nostre prove sembra che siano necessari almeno una trentina di Mb.

L'altra funzione abbastanza interessante è la Fusione che permette di gestire agevolmente montaggi di più immagini, con una quantità di RAM relativamente bassa. Le immagini che fanno parte del montaggio possono avere differenti risoluzioni, ma devono essere tutte nello stesso formato: RGB o CMYK. Il modo di lavorare è per certi versi simile a quello di Photoshop: per ciascun livello è possibile creare una maschera, correggere i colori, ridimensionare e spostare l'immagine.

Solo al termine del lavoro si può procedere alla creazione dell'immagine finale, operazione che può essere fatta stabilendo le dimensioni e la risoluzione più adatte all'utilizzo a cui è destinata. Nelle fasi intermedie, tutto il montaggio può anche essere salvato in formato AutoMask che contiene solo riferimenti alle immagini originali utilizzate. Infine, AutoMask gestisce anche la conversione da RGB a CMYK; i controlli sono molto più grossolani di quelli permessi da Adobe Photoshop, a cui conviene quindi far ricorso per ottenere risultati più accurati. ■



Con il plug-in AutoMask è facile realizzare maschere sfumate



La potente funzione Automask di MaskCutter in azione

Scitex MaskCutter

Per informazioni:

Scitex Italia

tel. 02/2625977

Prezzo:

lire 1.700.000 + Iva

AutoMask

Produttore:

The Human Software Company

Distributore:

Image

tel. 0523/334994

Prezzo:

lire 700.000 + Iva

connessioni

Per una rete senza buchi

Tutte le novità per le connessioni. Switch, router, Ethernet, FDDI, ATM, hub... e baseball

a cura di Luigi Conti

Tra accordi, fusioni e lancio di nuovi prodotti, di carne al fuoco ce n'è per tutte le diete. Vediamo le portate di questo mese.

StarNine spedisce Microsoft

Iniziamo con la **StarNine Technologies** (tel. 001/510-6494949), che avrà il compito di sviluppare prodotti Microsoft Mail Server per la posta elettronica su reti con protocollo AppleTalk. Inoltre, ne avrà la responsabilità del marketing, delle vendite e del supporto clienti. Questo è il succo di un accordo stretto tra le due compagnie che permetterà alla **Microsoft** (tel. 02/703921) di concentrarsi esclusivamente sul Microsoft Exchange Server, il suo nuovo sistema per la messaggistica e la condivisione delle risorse. La StarNine rilascerà StarNine Mail -questo il nome che prenderà il prodotto- anche in versione nativa PowerPC, per server e client. Nell'offerta di StarNine Mail sarà compresa una versione per 10 utenti di Mail Link Remote, un gateway UUCP (Unix-to-Unix Control Protocol) per la connettività a Internet e il dialogo con altri sistemi di posta elettronica. Il prezzo dell'ex-Microsoft Mail Server dovrebbe rimanere invariato. La StarNine Technologies è stata recentemente incorporata dalla Quarterdeck Corporation di Santa Monica (California), specializzata nelle aree utility, remote computing e Internet.

Notizie su misura

Sempre a proposito di accordi, la **Microsoft** (tel. 02/703921) ne ha siglato un altro con la **Individual Inc.** (tel. 001/206-6379097), specializzata nel fornire on-line informazioni d'affari "tagliate su misura" in tutto il mondo. Scopo dell'accordo è sviluppare e rilasciare un prodotto, disponibile sul Microsoft Network, che permetta ai sottoscrittori di ottenere, specificandolo una volta sola, le notizie che gli interessano dalle fonti disponibili on-line.

Una candela per 3Com

La 3Com (tel. 02/27302041) è diventata lo sponsor ufficiale dello stadio di football e baseball di San Francisco, che da Candelstick Park ("Parco del Candeliere") verrà ribattezzato 3Com Park. Nel 1999 lo stadio ospiterà il 33° Super Bowl: per allora la 3Com si è impegnata a fornire punti informativi di accesso a Internet all'interno del-

Figura 1. Catalyst 5000 è lo switch della Cisco per LAN, che include il Cisco Ios (Internetwork Operating System)



lo stadio, e informazioni on-line su giocatori, campionato e statistiche alle postazioni della stampa.

Nello stesso tempo la 3Com ha rilasciato LAN Emulation (standard Forum ATM) che integra switch per dorsale e workgroup, e schede di rete. Con questo software i prodotti ATM di 3Com permettono la comunicazione tra LAN Ethernet e reti ATM.



Figura 2. Altro nuovo arrivato della Cisco, il Kalpana Pro16, è modulabile sino a 192 ingressi Ethernet

Cray Communication instrada British Telecom

British Telecom ha scelto il router MatchBox della **Cray Communication** (tel. 039/6091804) per fornire un servizio di internetworking, chiamato LAN Connect, alle piccole e medie aziende inglesi.

Cisco tiene due famiglie

Come nelle grandi classificazioni, anche i prodotti switch per LAN della **Cisco Systems** (tel. 02/269731) sono ordinati per famiglie. Nello specifico, due: Catalyst e Kalpana. Includono le funzionalità del Cisco IOS (Internetwork Operating System) per affrontare i futuri bisogni. Catalyst 5000 (**figura 1**) comprende switch Ethernet da 10 Mbps a 100 Mbps, emulazione LAN per la compatibilità ATM. In futuro sono previsti supporti per switch FDDI e Token Ring.

La famiglia Kalpana invece è ottimizzata per soluzioni di switch dipartimentali. L'ultimo nato è il Kalpana ProStack System, e porta in dote un sistema switch espandibile che permette la connessione a Fast Ethernet. La base è l'EtherSwitch Pro16 (**figura 2**) con 16 porte Ethernet e slot per due moduli ad alta velocità. Usando ProStack Matrix, uno switch cross-point, si può espanderne la capacità connettendo fino a 16 EtherSwitch, per supportare 192 porte Ethernet. Anche lui, col tempo, riceverà una nuova funzione: la compatibilità con l'ATM.

Bisogna leggere per connettere

I network manager con problemi di identità possono leggersi la Switched LAN Visibility Guide, una sorta di Guida Michelin che li aiuta a districarsi tra i problemi e le decisioni del loro duro lavoro. Il libro, edito dalla **Network General Corporation** (tel. 0332/975182) e distribuito dalla Telena (02/582001), informa sui prodotti della Network General che garantiscono la visibilità delle reti Ethernet commutate e Token Ring. Partner importanti hanno contribuito alla stesura della guida: si tratta di 3Com, Bay Networks, Cisco, Grand Junction e Kalpana.

Monitoraggio con Access

La **Rit** di Tel Aviv (tel. 00972/3-6858093) ha rilasciato una nuova versione di PatchView, il sistema di monitoraggio elettronico della configurazione dei cablaggi di rete. La novità consiste nell'implementazione nel prodotto del database Access di **Microsoft** (tel. 02/703921), che è compatibile con i database utilizzati nella maggior parte delle imprese. Questo permette di non dover caricare manualmente tutte le informazioni sulla configurazione della rete, dato che PatchView riesce a importare direttamente dai database usati nelle aziende le informazioni di cui ha bisogno. Naturalmente, queste informazioni sono esportabili verso altri database.

Fattore di protezione

La Legato Systems Inc. (tel. 001/415-8126112) ha annunciato la disponibilità del proprio Networker Database Module per Oracle 7 che consente un alto livello di protezione per database **Oracle** (tel.02/249591) su macchine Unix. Il Database Module permette di scaricare il database mentre è on-line e in uso.

Piccolo l'hub, piccolo il prezzo

La **Turnover**, società partenopea specializzata nella distribuzione di prodotti end user per i mondi Macintosh e Pc, ha da poco introdotto sul mercato un nuovo hub attivo 10BaseT da 5 porte di dimensioni e prezzi contenutissimi. L'EconoHub 5 porte è pienamente compatibile con la norma IEEE 10BaseT ed i transceiver Apple AUI; se collegato a nodi difettosi, li isola automaticamente senza compromettere le prestazioni della rete. È collegabile, attraverso una porta di uplink, ad altri hub e non richiede configurazione alcuna. LED verdi e gialli mostrano lo stato del collegamento per ogni porta ed eventuali collisioni.

Il prezzo al pubblico dell'EconoHub è di sole 220.000 lire ed eventuali informazioni aggiuntive possono essere richieste al numero telefonico 081/7647114 o tramite AppleLink all'indirizzo ITA0764. ■

connessioni

Le regole per la trasformazione degli indirizzi IP nella serie di caratteri che utilizziamo abitualmente con la posta elettronica

L'albero dei nomi

di Marco Lacava
marco.lacava@ei.jrc.it

Marco Lacava è un consulente informatico che si occupa d'integrazione di sistemi Macintosh in ambienti multivendor

Finora per individuare un computer in un internetwork TCP/IP abbiamo usato un identificatore universale numerico che si chiama indirizzo IP. Questo tipo di identificazione ha sicuramente il vantaggio di evitare qualsiasi tipo di conflitto tra macchine, ma pone qualche problema con gli utenti che, ovviamente, avrebbero meno difficoltà a ricordare nomi simbolici significativi in luogo di numeri decimali.

La distinzione tra indirizzo e nome è assolutamente artificiale. Qualunque nome è solo un identificatore composto da caratteri alfabetici, utile soltanto se il sistema può porlo in corrispondenza con l'oggetto che esso denota. Considerando un indirizzo IP con un nome a basso livello, possiamo dire che gli esseri umani preferiscono utilizzare nomi ad alto livello. La forma dei nomi è importante poiché determina la modalità in cui essi vengono convertiti in indirizzi IP, nonché il modo in cui l'assegnazione di nomi simbolici può essere autorizzata.

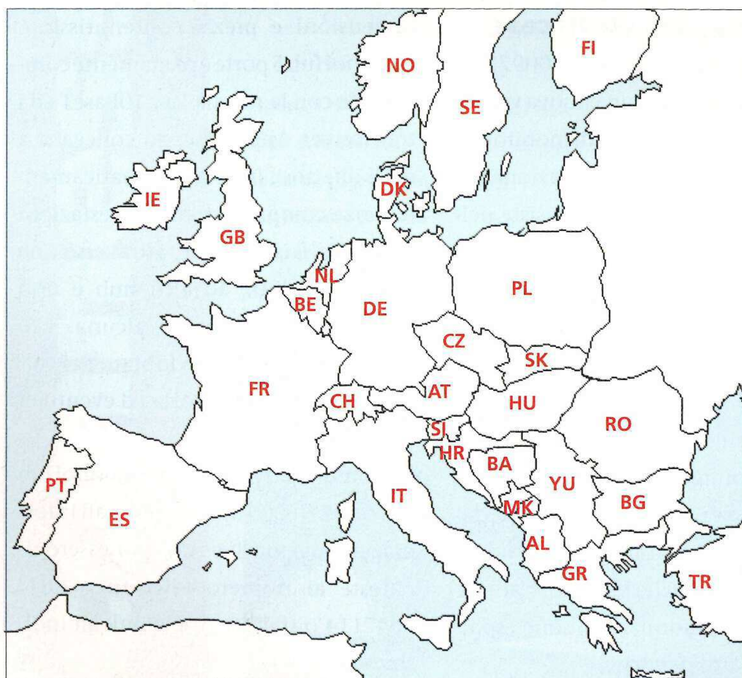


Figura 1. Un codice di due lettere identifica il dominio di massimo livello di ciascuna nazione

Il sistema dei nomi di dominio

In che modo un sistema di denominazione può gestire un insieme grande e in rapida espansione, senza richiedere di essere amministrato da una postazione centrale? La risposta sta nella decentralizzazione del meccanismo.

Un metodo di denominazione gerarchico funziona come la gestione di un'azienda. Lo spazio dei nomi è ripartito su diversi livelli, e l'autorità per i nomi nei vari livelli è conferita ad un centro di responsabilità designato. Per esempio, si potrebbe scegliere di ripartire lo spazio dei nomi in base ai reparti dell'azienda, e delegare ciascun reparto per la scelta dei relativi nomi. Ovviamente, lo stesso reparto può essere suddiviso in più gruppi.

Il sistema telefonico fornisce un altro esempio di sintassi gerarchica. Le 10 cifre di un numero telefonico sono state ripartite in un codice d'area di 3 cifre, una centrale di commutazione di 3 cifre ed un numero di abbonato entro la centrale. Ciascuna di queste ha l'autorità di assegnare i numeri entro la sua porzione.

L'esempio del sistema telefonico è importante perché illustra una distinzione fondamentale tra il metodo di denominazione usato in un'Internet TCP/IP ed altre gerarchie: la suddivisione dell'insieme di macchine possedute da un'organizzazione lungo linee di autorità non implica necessariamente la ripartizione dell'ubicazione fisica. Ad esempio, può darsi che in un'università un singolo edificio ospiti il dipartimento di matematica, come pure il diparti-

mento di fisica. Potrebbe darsi perfino che le macchine di questi due gruppi appartengano a domini amministrativi completamente separati, ma che tuttavia siano connesse alla medesima rete fisica. Può accadere anche che un singolo gruppo possieda macchine connesse a più reti fisiche. Per queste ragioni, il metodo di denominazione del TCP/IP consente la così detta delega arbitraria.

Il procedimento software che consente l'utilizzo del sistema dei nomi di dominio è chiamato DNS. Esso specifica la sintassi dei nomi e le regole di delega, nonché sviluppa un sistema di elaborazione distribuita che permette la conversione efficiente dei nomi in indirizzi.

La sintassi del sistema dei nomi di dominio consiste di una sequenza di identificatori (label), separati da un punto delimitatore. L'ipotetico nome *pippo.ei.jrc.it* è composto da quattro labels: *pippo* è il nome proprio della macchina, *ei* corrisponde all'istituto dell'ambiente, *jrc* identifica il Centro Comune di Ricerche Euratom di Ispra, e infine *it* è l'identificazione dell'Italia nello schema d'indirizzamento geografico. Un nome si legge perciò dalla delega di autorità più bassa a quella più alta.

In teoria, lo standard dei nomi di dominio specifica uno spazio di nomi gerarchico astratto, con valori arbitrari per le etichette. Poiché il sistema dei domini impone solo la forma dei nomi e non i loro effettivi valori, qualsiasi gruppo che costruisca un sistema di dominio ha la possibilità di scegliere le etichette per tutte le parti della gerarchia. Comunque, la maggior parte degli utenti segue le etichette gerarchiche usate dal sistema di domini ufficiale dell'Internet pubblico, sia per praticità, sia per poter connettere insieme le proprie reti senza grossi problemi di ristrutturazione.

I nomi al massimo livello consentono l'impiego di due gerarchie di denominazione diverse: quella geografica e quella organizzativa. Lo schema geografico suddivide l'universo delle macchine in base alla nazione: quando una nazione vuole registrare un dominio nel sistema dei nomi di dominio, l'autorità centrale della rete assegna alla nazione un dominio di massimo livello composto da due lettere identificative (**figura 1**). Il dominio italiano è *.it*.

Gerarchie organizzative

Come alternativa alla gerarchia geografica, i domini di massimo livello consentono alle organizzazioni di essere raggruppate anche per tipo organizzativo.

Quando un'organizzazione vuole entrare a far parte del sistema dei nomi di dominio, essa sceglie il modo in cui desidera essere registrata e richiede l'approvazione. L'autorità centrale esamina il modulo di richiesta ed assegna all'organizzazione un sottodominio all'interno dei domini di massimo livello esistenti. La suddivisione per organizzazione, a mio parere, presenta alcuni vantaggi: primo, i nomi geografici sono più lunghi e pertanto più difficili da scrivere (soprattutto quando vi sono sottodomini geografici di secondo livello); secondo, i nomi geografici sono molto più difficili da scoprire o indovinare.

La conversione dei nomi

Oltre alle regole per la sintassi dei nomi ed alla delega dell'autorità, il metodo dei nomi di dominio comprende un sistema per porre in corrispondenza i nomi con gli indirizzi. Il meccanismo dei domini per la conversione dei nomi in indirizzi consiste di sistemi cooperativi indipendenti, chiamati server di nomi. Un server di nomi è un programma che gestisce la conversione da nome a indirizzo, effettuando la trasformazione di nomi di dominio in indirizzi IP. Spesso,

il software del server viene eseguito su un elaboratore dedicato, chiamato anch'esso server di nomi (name server). Il software del client, detto risolutore di nomi, impiega uno o più server di nomi quando effettua una conversione.

Il modo più semplice di comprendere il modo in cui operano i server di dominio è quello di immaginarli disposti in una struttura ad albero che corrisponde alla gerarchia di denominazione, come mostrato nella **figura 2**. La radice dell'albero è un server che riconosce i domini di massimo livello e conosce il server che risolve ciascun dominio, il quale a sua volta sa quali server possono risolvere ciascuno dei sottodomini ad esso pertinenti. Al terzo livello dell'albero, i server di nomi forniscono delle risposte per i sottodomini (ad esempio, apple sotto com). L'albero concettuale continua con un server a ciascun livello per cui è stato definito un sottodominio. I legami nell'albero concettuale non indicano le connessioni della rete fisica, bensì mostrano i server di nomi che un certo server conosce e può contattare. I server stessi possono essere situati in punti arbitrari di un'Internet.

Se i server nel sistema dei domini operassero esattamente nel modo suggerito da questo modello, la relazione fra connettività ed autorizzazione sarebbe piuttosto semplice. In pratica, però, la relazione fra la gerarchia di denominazione e l'albero dei server non è cosi semplice come implica il modello presentato. L'albero dei server ha pochi livelli perché un singolo server fisico può contenere tutte le informazioni per gran parte della gerarchia di denominazione. In particolare, spesso le organizzazioni raccolgono in un singolo server le informazioni ottenute da tutti i loro sottodomini.

Anche se l'albero concettuale facilita la comprensione delle relazioni tra i server, esso nasconde diversi piccoli dettagli. L'esame dell'algoritmo di risoluzione dei nomi servirà a spiegarli. Concettualmente, la risoluzione dei nomi di dominio procede dall'alto verso il basso, a partire dal nome della radice e procedendo verso i server situati nelle foglie dell'albero. Ci sono due modi per utilizzare il sistema dei nomi di dominio: contattando i server dei nomi uno alla volta, o chiedendo al sistema dei server di nomi di eseguire la conversione completa. In entrambi i casi, il software del client forma un'interrogazione di nomi di dominio che contiene il nome da risolvere, una dichiarazione della classe del nome, il tipo di risposta desiderata, ed un codice che specifica se il server dei nomi debba convertire completamente il nome.

Server e nomi

Quando un server di nomi di dominio riceve un'interrogazione, esso verifica se il nome si trova nel sottodominio di cui è un'autorità. In tal caso, converte il nome in un indirizzo conformemente al suo database ed aggiunge una risposta all'interrogazione prima d'inviarla al client. Se il server di nomi non può risolvere completamente il nome, allora esamina il tipo d'interazione specificata dal client. Se il client ha richiesto una conversione completa (una risoluzione ricorsiva, nella terminologia dei nomi di dominio), il server contatta un server di nomi di dominio che possa risolvere il nome e riporta la risposta al client. Se il client ha richiesto una risoluzione non ricorsiva (risoluzione iterativa), il server di nomi non può fornire una risposta diretta, ma si limita a specificare il server di nomi che il client dovrebbe contattare successivamente per risolvere il nome.

Il risultato finale della procedura sarà un indirizzo IP che identifica la macchina a cui il nome appartiene. L'host potrà così comunicare attraverso il procedimento di instradamento IP che vedremo, le cui regole di base verranno affrontate nel prossimo numero. ■

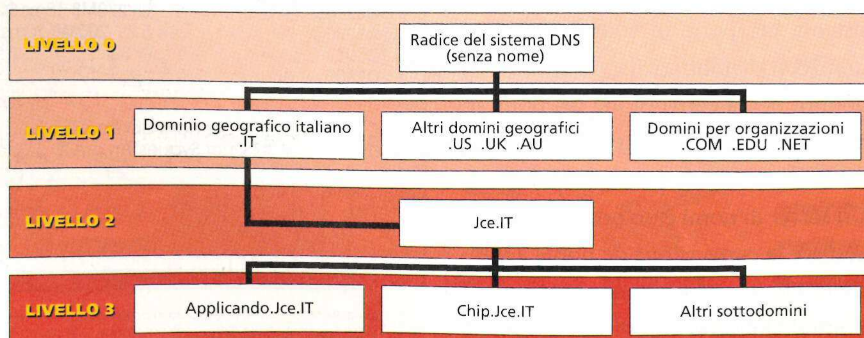


Figura 2. La struttura ad albero della gerarchia di dominazione

pesi piuma

Pape Satàn, pape Satàn, aleppe!

a cura di Luca Romoli

Dante, nome in codice della versione 2.0 del sistema operativo di Newton, non produce più fantasiosi poemi, ma frasi di senso compiuto, anche in italiano

Così il Vate fece chiocciar Plutone, destinandolo ad una esistenza di eterno incompreso. Come l'Alighieri, così la Apple fece con il Newton ed i suoi utenti italiani; questo fino alla comparsa, pochi giorni or sono, della release 2.0 del sistema operativo. Ora, ci è stato dato modo di verificare di persona, il PDA cupertinense legge, grazie ad un rinnovato algoritmo di riconoscimento della scrittura, anche lingue non anglofone o germaniche, affiancando alla interpretazione contestuale, la lettura lettera per lettera.

Passato e presente

La precedente versione del NewtOS trasformava una sequenza di lettere in parola e confrontava la parola così ottenuta con quelle presenti in un dizionario. La parola che più si avvicinava a quella stimata dal lettore era quindi quella riconosciuta. Non si trattava in effetti di un vero e proprio riconoscimento; ma, come riportato sopra, di una sorta di confronto. La nuova versione non si appoggia esclusivamente al dizionario interno, che contiene circa 90.000 parole; ma, in caso di mancata corrispondenza, non trasforma la parola nel testo più simile, dando luogo alle curiose interpretazioni che tanto resero famoso Newton, e procede ad una lettura passo passo. Scrivendo in lingua inglese il riconoscimento, su di un paragrafo di 20 parole, si è avvicinato al 95%; all'85 con un brano composto in italiano. Il testo, una volta inserito, può comunque essere corretto utilizzando la classica tastiera simulata, o un'interfaccia che consente la modifica lettera per lettera. Un'altra importante innovazione risiede nella possibilità di scrivere in qualsivoglia parte dello schermo sapendo con certezza assoluta, grazie ad un nuovo puntatore denominato Caret, dove il testo verrà letto (**figura 1**). Le funzioni di Caret non si limitano al semplice posizionamento: un semplice tocco apre una finestra contenente una libreria di simboli, accenti e segni di interpunzione che semplifica notevol-

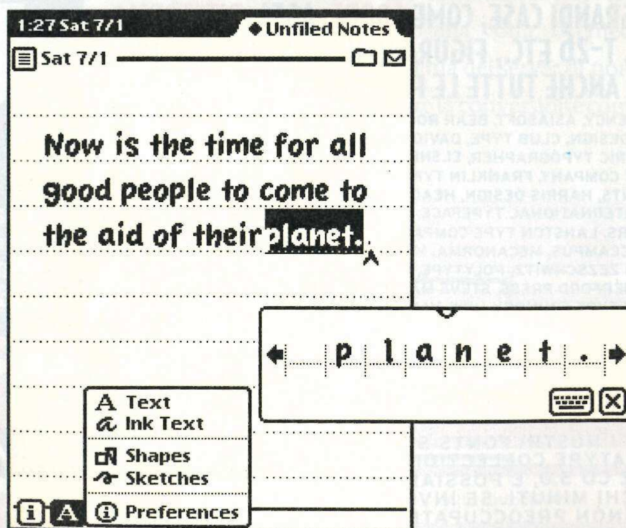


Figura 1. Quattro differenti modalità di riconoscimento della scrittura ed un tool di riconoscimento della scrittura lettera per lettera non sono che alcune delle innovazioni apportate dai nuovi algoritmi di NewtOS 2.0

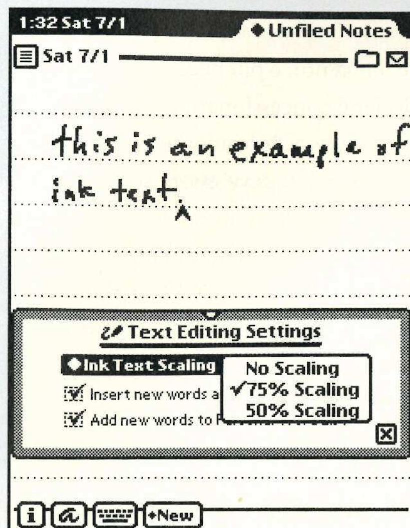


Figura 2. Il testo può venir visualizzato in modalità di preview

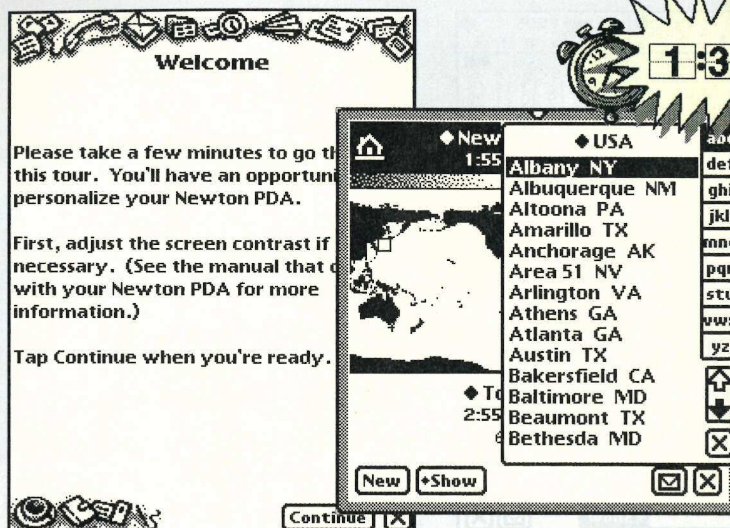


Figura 3. All'accensione del PDA, una serie di schermate consentono la personalizzazione del Newton

mente, per noi italiani, la stesura di appunti. Anche la gestione degli Inchiostri digitali è stata migliorata, introducendo la possibilità di visualizzare gli appunti in modalità di preview, anche effettuando ridimensionamenti, e quella di posticipare il riconoscimento (**figura 2**). Ultima novità, sempre legata all'inserimento dei testi, è relativa alla possibilità di collegare una tastiera esterna alla porta seriale, commercializzata inizialmente negli Usa ad uno street price indicativo di 99 dollari.

L'epopea dei menù

Alla prima accensione del nuovo 120 non può non saltare agli occhi il nuovo menù di personalizzazione del PDA attraverso il quale l'utente inserisce i propri dati anagrafici, indirizzi e telefoni vari, imposta il quando ed il dove utilizza il PDA e configura l'account E-mail su eWorld e le preferenze del fax (**figura 3**). Tantomeno non possono sfuggire i menù pop-up contestuali che, nel corso della prova, ci hanno fatto dimenticare l'esistenza dell'Assist (**figura 4**). L'approccio utente-macchina derivante da queste innovazioni è quanto mai semplice ed intuitivo e sebbene il prototipo ci fosse stato inviato senza manualistica allegata, non abbiamo faticato nella navigazione tra zuppe, menù e finestre. Oltre che associati ai pulsanti, i menù a scomparsa vengono richiamati anche selezionando modalità di comunicazione, date di appuntamenti, orari di allarmi ed altro. Un semplice tocco sulla dicitura Time, all'interno di un To Do, ed ecco comparire la finestra di Inzio-Fine lavoro; un altro tocco sull'etichetta Location, ed ecco l'elenco completo delle principali città, statunitensi e non. La semplificazione dei processi di navigazione ha comunque un prezzo che viene pagato in termini di tempo. Impressione derivata dalla prova dell'OS 2.0 è infatti quella di una macchina sì capace di leggere meglio e più in fretta; ma anche più lenta nell'eseguire operazioni di apertura di una finestra o di esecuzione di un comando.

Appuntamenti, telefonate e fax

Le icone fanno la loro comparsa anche all'interno dell'agenda. Impostando un appuntamento infatti vediamo comparire, a sinistra del titolo del medesimo, un'icona raffigurante due piccole faccine. Selezionando l'icona si apre la finestra relativa ai dati dell'appuntamento; trascinadola lungo lo schermo si posticipa o anticipa l'appuntamento. Resta valida, per la gestione della durata del meeting la barra nera verticale. Infi-

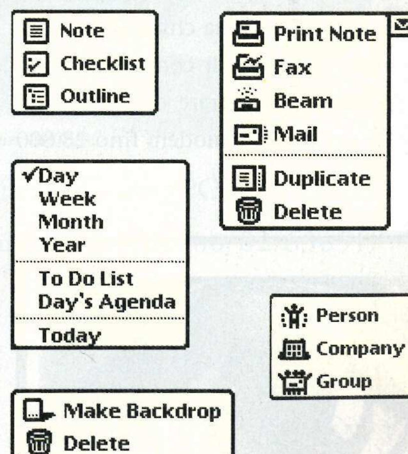


Figura 4. Ecco alcuni dei nuovi menù a scomparsa introdotti nel nuovo OS. Tutte le funzioni sono sensibili al contesto e quindi accessibili solo da determinati Package

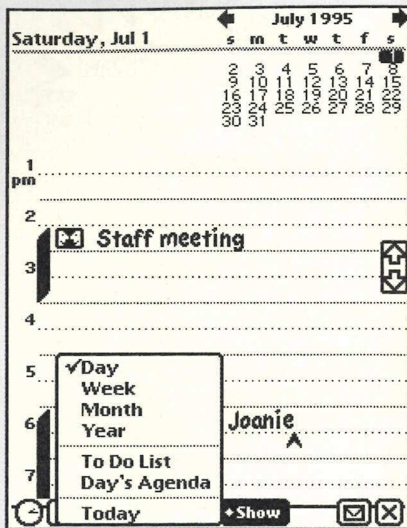


Figura 5. Veste grafica rinnovata anche per l'agenda

ne, a destra del titolo, ecco due frecce che consentono, qualora il titolo o le note eccedano lo spazio a disposizione, lo scorrimento all'interno dei paragrafi (**figura 5**). Altra importante innovazione la funzione Call: ora non solo è possibile far chiamare un numero di telefono al Newton, ma anche tener conto del tempo trascorso conversando e appuntarsi note e commenti, che verranno automaticamente collegati alla scheda della persona chiamata. Continuando a parlare di comunicazioni è opportuno considerare come Newton possa ora pilotare modem fino 28.800 baud e come, finalmente, i fax possano non soltanto essere spediti ma anche ricevuti e la visualizzazione di pagine UniA4 è facilitata dalle funzioni di ridimensionamento e scorrimento (**figura 6**). Inoltre mail, fax, stampe e beaming possono ora essere inviati immediatamente, senza la necessità di doverli prima trasferire nella Out box e quindi spedirli. Selezionato il metodo di spedizione, ora, compare una finestra a forma di busta che deve essere riempita con i dati del destinatario. I campi possono essere recuperati da una scheda precedentemente registrata o un nuovo nominativo può venir aggiunto al momento della spedizione. Uno stesso "oggetto" può essere spedito a più persone contemporaneamente ed ogni documento può essere visualizzato in modalità di preview per un ultimo controllo. I documenti, se beammati o spediti ad un Newton equipaggiato con il nuovo OS, mantengono inalterate tutte le caratteristiche (inchiostri, grafici e stili); di contro se visualizzati su di un vecchio 110, 100 perdono ogni formattazione. Le caselle di In/Out box sono state unificate ed il nuovo controllo dispone ora di un praticissimo tex-editor per modificare e/o visualizzare al volo qualsiasi oggetto (**figura 7**). Per quanto riguarda la posta elettronica è integrato nel sistema il client per eWorld; altri client (America On Line, Compuserve e TCP/IP) sono ancora in fase di lavorazione.

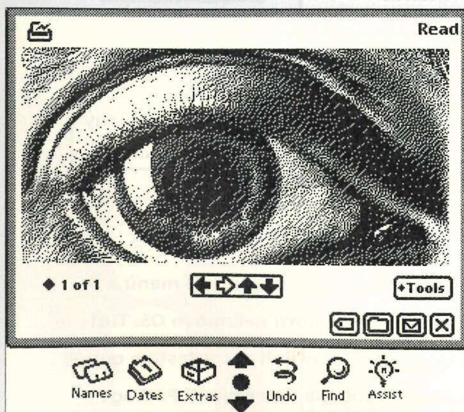


Figura 6. I fax, come tutti i documenti, possono essere visualizzati, per maggior leggibilità, anche sullo schermo ruotato di 90°

Quando, come e quanto

NewtOS 2.0 è disponibile a partire dal primo giorno di questo mese per i soli possessori dei modelli 120 ad un prezzo orientativo di 250.000 lire. Per upgradare il PDA non è più necessario ricorrere a dealer e concessionari, ma si può fare il tutto in casa. Fisicamente, per passare da OS 1.x a 2.0, deve essere sostituita una piccola scheda su cui è alloggiata la Eprom contenente il sistema operativo. Prima di operare la sostituzione è comunque opportuno effettuare un backup di quanto contenuto all'interno della memoria e sulle eventuali PCMCIA utilizzate con il PDA. Il nuovo OS infatti contiene un algoritmo di ottimizzazione delle risorse di memoria che lo rende incompatibile, in scrittura, con la precedente versione .

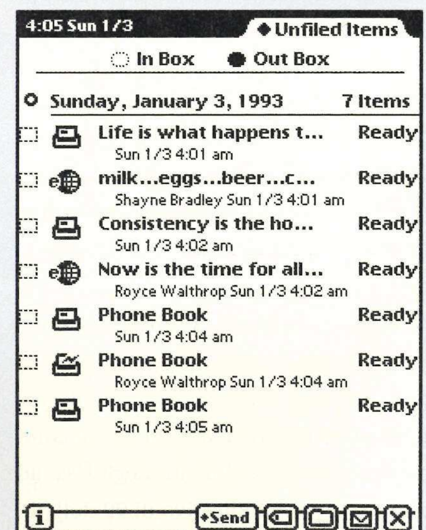


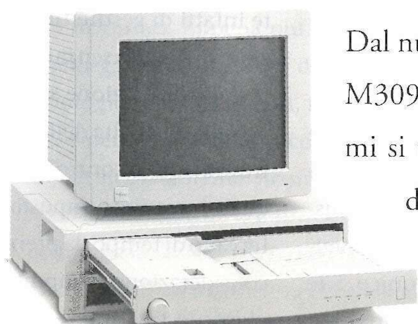
Figura 7. Le caselle di In/Out box sono ora state unificate e contengono indifferentemente fax, mail e stampe

Newton Backup verrà fornito gratuitamente da Apple a quanti acquisteranno l'aggiornamento. Effettuato il backup basterà quindi rimuovere una decina di viti, sostituire la scheda, richiudere il Newton e riversarvi nuovamente i dati backuppati. Per informazioni aggiuntive potete contattare la Apple Italia al numero 02/273261 o consultare l'URL *http://www.info.apple.com/dev/newton* ■

PUBLICIS·FCB



GLI ESTREMI DELLA GAMMA SCANNER FUJITSU SI TOCCANO.



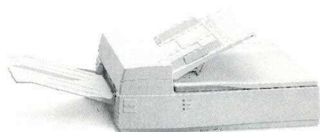
Personal Scanner SP.E.O.

Dal nuovo personal scanner ScanPartner Electronic Office al "gigante" M3099G, la gamma Fujitsu è la più completa del mercato. I suoi estremi si toccano, perchè entrambi gli scanner utilizzano una tecnologia d'avanguardia, e ti danno la lettura in fronte/retro. In particolare, SP.E.O. Fujitsu è l'unico personal scanner con questa possibilità. La sua originale architettura, a cassetto estraibile, ti consente di risparmiare spazio, con una disposizione più flessibile sulla scrivania di scanner, PC e stampante, secondo le tue necessità. Per ulteriori informazioni: Fujitsu Italia, telefono 02/63651.

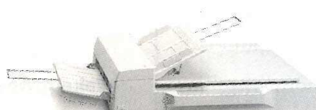


Scanner M3099G

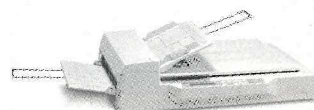
NOME PRODOTTO	VELOCITÀ	FORMATO CARTA MAX/MIN	INTERFACCIA
SPJR	6PPM	A4	PAR-SCSI-2
SPEO	10PPM	A4/A6 (FRONTE RETRO)	SCSI-2
SP10	10PPM	A4/LEGAL	SCSI-2
M3093EX/GX	28PPM	A4/LEGAL	VIDEO-SCSI-2
M3096EX/GX	21PPM	A3/A6	VIDEO-SCSI-2
M3097E/G	36PPM	A3/A6	VIDEO-SCSI-2
M3099A/G	55PPM	A3/A6 (FRONTE RETRO)	VIDEO-SCSI-2



M3093GX



M3096GX



M3097G

FUJITSU

COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Piccole perle di genialità ed estro creativo si trovano anche tra i package shareware e freeware; eccovene tre per la gestione dell'agenda, la creazione di NewtonBook e l'ottimizzazione delle risorse di memoria

Non solo commerciali

di Matteo Adreani

Americano nell'animo e nel cuore, convinto sostenitore delle potenzialità organizzative di Newton, annota diligentemente ogni istante della propria vita sul suo 120

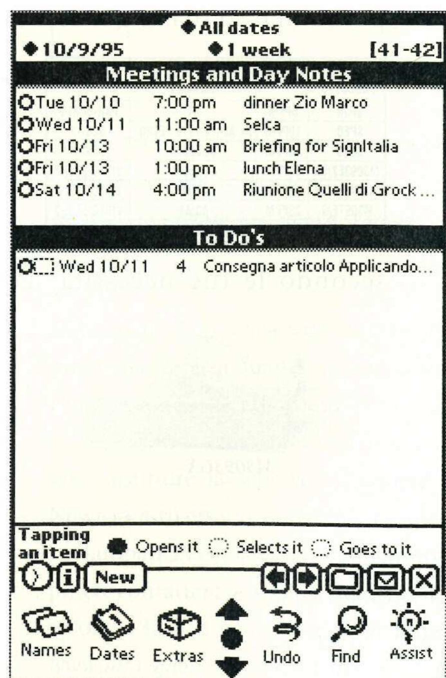
Uno dei principali motivi che stanno decretando il successo e lo sviluppo di Newton rispetto ad altri PDA è la quantità di software disponibile: applicativi, utility e giochi sono ormai numerosissimi. Gli ambienti di sviluppo aumentano, un nuovo sistema operativo è stato presentato ufficialmente qualche giorno fa ed un MessagePad tutto nuovo, soprannominato Q, è atteso per l'inizio dell'anno prossimo.

Accanto alle varie applicazioni commerciali se ne trovano molte shareware, alcune interessanti, alcune non altrettanto ed altre infine di cui non potremo più fare a meno. Eccone qui presentate tre che vi aiuteranno nel gestire l'agenda, nel creare NewtonBook istantanei e nel configurare meglio la memoria del vostro Newton.

WakeUpWeek
L'agenda pratica

WakeUpWeek è un'Agenda Manager che consente la visualizzazione contemporanea di tutti gli elementi dell'agenda di Newton, ovvero appuntamenti, note giornaliere e "To Do"; questa, che a prima vista potrebbe sembrare una cosa d'importanza relativa, si rivela invece utilissima per chi utilizza giornalmente il blocchetto elettronico. E le funzionalità non si esauriscono certo qui, WakeUpWeek permette infatti di gestire tutte le funzioni di Agenda senza dover uscire dall'applicazione stessa.

Nella parte alta dello schermo troviamo due controlli tramite i quali è possibile impostare l'intervallo di tempo da prendere in considerazione, compreso tra un giorno e tre anni, e la data di partenza che di default è il gior-



WakeUpWeek ricorda i vostri impegni come potrebbe fare la migliore delle segretarie, ma con Newton vi segue ovunque

Paperback 1.02 – by David Fedor
Title for Extras Drawer: readme.txt
Book Title: readme.txt
Unique Name: readme.txt:Matteo
Default Font: Simple / Fancy — 9 / 10 / 12
☒ Allow user to change
About-box text:
OK — Cancel

Ecco i pochi controlli che bisogna impostare per creare un NewtonBook con Paperback

no in cui ci troviamo. Appena più in basso troviamo la sezione Meetings and Day Notes dove sono elencati in ordine cronologico appuntamenti, note giornaliere e appuntamenti ripetuti, visualizzati con stili differenti così da renderli immediatamente riconoscibili gli uni dagli altri. Sempre scendendo, in un'altra sezione, troviamo i To Do accompagnati da relativa data di scadenza, priorità e check box. Tramite un'opzione nelle preferenze possiamo fare in modo che quelli già marcati compaiano o meno. Toccando inoltre sulla descrizione di uno qualsiasi degli elementi è possibile, a scelta, selezionarlo, aprirlo oppure passare all'agenda vera e propria con un unico tocco; toccando la data è possibile modificare solo questa.

Il tasto New consente di aggiungere appuntamenti, note giornaliere o To Do sempre senza dover uscire dal programma, con tanto di assistenza grafica per quanto riguarda l'impostazione di date e ore, contrariamente a quanto normalmente avviene nell'agenda dove si usa il solo testo.

Nelle preferenze troviamo poi altre funzioni interessanti quali Sleep Delay, con cui è possibile definire l'apertura automatica del programma all'avvio; o Update Clock che regolarizza l'orologio di sistema dei vecchi modelli di Newton portandolo avanti di 40 secondi ogni riavvio.

Con WakeUpWeek viene inoltre dato un altro piccolo package che consente di richiamare nell'agenda giornaliera i compleanni inseriti precedentemente nella rubrica di sistema. Concludendo possiamo tranquillamente consigliare a tutti gli utilizzatori di Newton questo package che vale assolutamente il proprio costo.

Paperback
Libri per tutti

Paperback è un piccolo programma freeware, quindi totalmente gratuito, disponibile sia per l'ambiente Macintosh che per quello Windows, che consente di creare NewtonBook partendo da un file di testo in maniera pressoché immediata.

Basta infatti trascinare sull'applicazione il file di testo che vogliamo trattare, impostare tipo e dimensione dei font, il nome che vogliamo dare al nostro libro ed un'eventuale nota, premere il tasto Ok ed il nostro NewtonBook è pronto.

Certo, rispetto ad un vero NewtonBook, quelli creati con Paperback hanno qualche limitazione: non è infatti possibile stamparne o inviarne parti via fax, ne vi si può navigare in piena libertà. Ci si muove con le sole due frecce e con una barra di scorrimento che troviamo nella parte bassa dello schermo.

A questo punto perché usare Paperback e non NewtonBook Maker? Prima di tutto perché, nonostante una sensibile riduzione, il prezzo dell'applicativo di casa Apple è ancora di 199 dollari e poi perché velocità e semplicità d'uso fanno di Paperback l'ideale per tutti coloro che vogliono avere con sé la relazione o l'articolo che non hanno ancora avuto tempo di leggere.

RemoveIt!
Memoria sotto controllo

RemoveIt! integra la funzione Remove Software nel controllo memoria delle preferenze di Newton. Più che integra possiamo addirittura dire sostituisce, infatti dopo aver installato questo piccolo package vi dimenticherete dell'analoga funzione del sistema operativo.

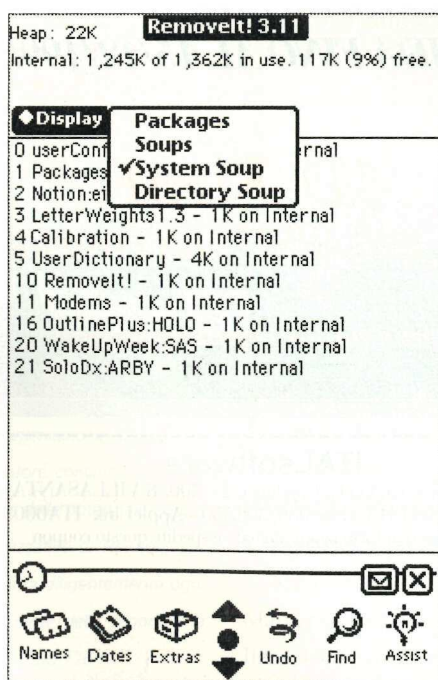
RemoveIt! mostra nella parte alta dello schermo Heap Memory, occupazione e spazio disponibile della memoria interna e di un'eventuale espansione RAM addizionale; mentre più in basso possiamo visualizzare a scelta Package installati, Soup, System Soup e Directory Soup. Che cosa siano i Package penso sia chiaro a tutti, mentre forse qualcuno può ancora non sapere cosa siano queste fantomatiche *zuppe*. Per brevità diciamo semplicemente che su Newton le soup contengono i dati e/o le preferenze degli applicativi installati e del sistema operativo.

I vantaggi principali di RemoveIt! sono numerosi, innanzitutto la maggior velocità con cui ci si accede rispetto al controllo memoria, secondariamente la possibilità di cancellare più elementi contemporaneamente: basta selezionarli e toccare il bottone Remove Item, con una conferma che ci viene chiesta o meno a seconda di come impostato nelle preferenze.

Potendo poi accedere alle varie soup abbiamo anche la possibilità di cancellarle, cosa che non è possibile con la funzione Built-in di Newton.

Data la qualità del programma e il basso costo (5 dollari) possiamo tranquillamente attribuire a RemoveIt! il massimo dei voti. ■

La semplicità di utilizzo unita all'efficacia fa di RemoveIt! un vero must



Per Informazioni:

WakeUpWeek V. 2.73
Stand Alone Software/Ben Gottlieb
Internet: *info@standalone.com*
eWorld/NewtonMail: *gottlb*
AOL: PDC Ben
CIS: 76342,3057
Memoria necessaria: 142K
Genere: shareware
Prezzo: 20 dollari

Paperback
Devid Fedor
Internet: *fedor@mcs.com*
Genere: freeware

Atomic Software/Allan Marcus
Internet: *Atomic.Software@pobox.com*
eWorld/NewtonMail: *allan.m*
AppleLink: *allan.marcus*
Memoria necessaria: 41K
Genere: shareware
Prezzo: 5 dollari

Che cosa hanno in comune la prestigiosa agenzia pubblicitaria di Londra, lo studio grafico più creativo di Milano e la più moderna fotolito di Verona?

Si tratta di stilisti di moda tecno? No! Viaggiano tutti in cabriolet? No! Amano tutti la cucina Vietnamita? Potrebbe anche essere, ma non è così. Invece tutti usano i prodotti innovativi della HERMSTEDT (qui accanto potete trovarne una piccola descrizione). Così risparmiano tempo prezioso, tanta strada e molte noie. In pochi secondi e senza errori, il progetto della pagina viene trasferito dallo studio grafico all'agenzia per l'approvazione e alla fotolito per la separazione e stampa. La parola magica è ISDN. Ma di questo avrete già sentito parlare.

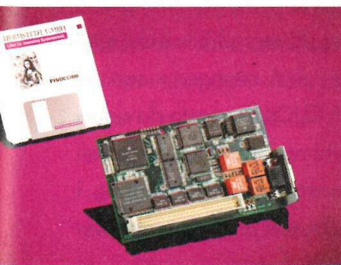
Se desiderate approfondire l'argomento, potremmo parlarne subito assieme. Non abbiate timori, questa è alta tecnologia, semplice da utilizzare come un telefono, solo più veloce e più comoda. Ma lo scoprirete certamente…

Attenzione: ANDANTE, PINOCCHIO, LEONARDO SP e LEONARDO XL si trovano dal vostro rivenditore Apple di fiducia.



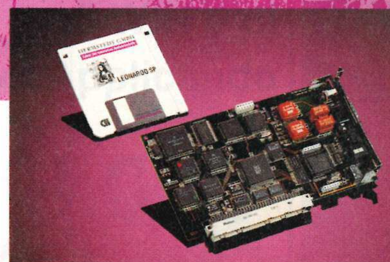
ANDANTE è un piccolo dispositivo esterno. Permette al vostro MAC di utilizzare la rete digitale ISDN come i "suoi fratelli interni". Non ha importanza quale Mac usiate, sia Classic, PowerBook o Quadra. Per ANDANTE non ci sono differenze.

L. 990.000 + IVA



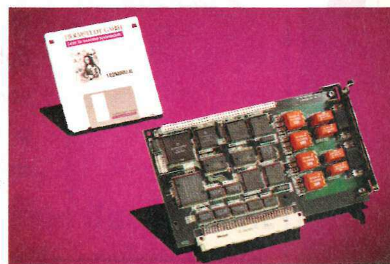
PINOCCHIO, la scheda a doppio canale ISDN per slot PDS. Per tutti i Macintosh Performa e LC. Trasmissione dati a 128 kbit/s. Oppure simultaneamente con 2 destinatari diversi. Con PinoPAN, e la corrispondente versione di PINOCCHIO, potete anche accedere facilmente al mondo analogico dei Fax/Modem.

L. 1.290.000 + IVA



LEONARDO SP la scheda ISDN multifunzionale a doppio canale. E'adatta ad ogni computer Apple con slot Nubus. Con il software LEONARDO PRO la trasmissione di dati diventerà facile quanto l'uso del telefono. Il modulo da inserire Fax/Modem PAN trasforma LEONARDO SP immediatamente in un dispositivo Fax.

L. 1.990.000 + IVA



LEONARDO XL: la prima scheda a 4 canali ISDN per Macintosh dotati di slot NuBus o PCI. Con lei comincia " l'era " della trasmissione dati ad alta velocità. Velocità di trasmissione dati a 256 kbit/s. Così si può trasmettere 1 Mbyte in circa mezzo minuto!
Ma si possono anche trasmettere dati a 4 destinatari diversi nello stesso tempo. Oppure con due canali (128 kbit/s) a due destinatari. Oppure....

L. 2.790.000 + IVA

I prodotti Hermstedt sono distribuiti in Italia da:

Alias

Alias Srl
Via C. Colombo 206
33037 Pasian di Prato (UD)
Tel. 0432/69417 r.a.
Fax 0432/526052



HERMSTEDT
Communication Products
Carl-Reuther-Straße 3 · D-68305 Mannheim
Phone +49-6 21-76 50-0 · Fax 76 50-100

UNIT Bensheim

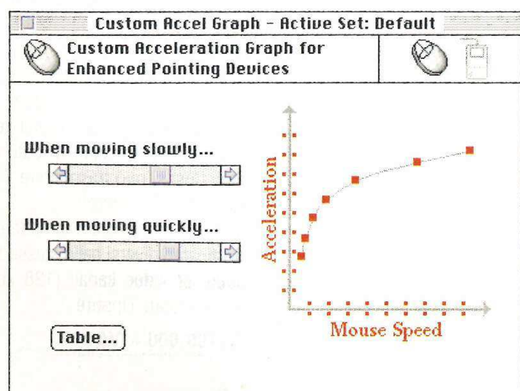
SOLO per VOI

AMERICAN DATALINE
via della Resistenza, 38/B
31038 Paese (Tv)
tel. 0422/451150
fax 0422/451183

Semplice da installare e da usare, Thinking Mouse™ della Kensington è all'avanguardia sia come design che come software di gestione.

Le varie applicazioni che utilizziamo presentano da un lato funzioni sempre più complesse ed elaborate, dall'altro sono studiate in modo tale da semplificarne l'uso, velocizzare i tempi, permettere anche ai meno esperti di sfruttarne completamente le potenzialità. Ma chi avrebbe mai pensato che un semplice mouse avrebbe aumentato la nostra produttività, semplificato il nostro lavoro, velocizzato i comandi e permesso addirittura di creare delle macro?

Già, ma non stiamo parlando di un "semplice" mouse; si tratta della più avanzata progettazione sia a livello di design sia come software di gestione; Thinking Mouse™ è infatti fornito di 4 tasti programmabili, ed una quinta funzione è possibile con il "chord" (accordo), cioè premendo contemporaneamente i due tasti inferiori. Il software invece, contenuto in una estensione e in un pannello di controllo, permette di personalizzare in modo molto dettagliato qualsiasi parametro. Creando una Application Set si possono differenziare i vari parametri a seconda dell'applicazione che si utilizza; alla riapertura dell'applicazione il software del Thinking Mouse™ utilizzerà automaticamente il set di opzioni già definite per l'applicazione che stiamo usando in quel momento.



Il pannello di controllo di Thinking Mouse™ consente di assegnare ai tasti le varie funzioni e di settare l'accelerazione del cursore; qualsiasi cambiamento ha effetto immediato, in modo da poter controllare i vari parametri subito, senza dover riavviare il computer.

L'accelerazione del cursore viene settata in modo semplice e diretto con le barre di scorrimento: per lavori di alta precisione l'accelerazione del cursore sarà inferiore ai movimenti del mouse, mentre un'accelerazione superiore sarà adatta per muoversi in uno schermo di grandi dimensioni. Settando invece i parametri con il grafico, si potrà distinguere tra "quando muovi rapidamente il mouse" e quando lo muovi lentamente, assegnando rapporti diversi tra accelerazione del cursore e movimenti del mouse.

Tutto ciò riguarda solo la velocità del cursore. Ma c'è ben di più.

E la cosa più incredibile è che tutte le funzioni si ottengono con un UNICO CLICK, in modo da ridurre al minimo i movimenti ripetitivi e di avere sempre sottomano i comandi usati più frequentemente.

Cosa si può fare solo con un click:

Doppio-Click: si ottiene con un unico click;

Shortcuts: si assegna ad un tasto uno dei comandi più frequenti (Salva o Stampa o Apri File...);

Send Keys: si creano sequenze di comandi o macro (es: stampare, salvare e successivamente

chiudere un documento);

Pop-Up Menus: sullo schermo appaiono menu con i comandi più usati;

Slow Cursor: utilissimo per lavorare con oggetti di piccole dimensioni e con la massima precisione;

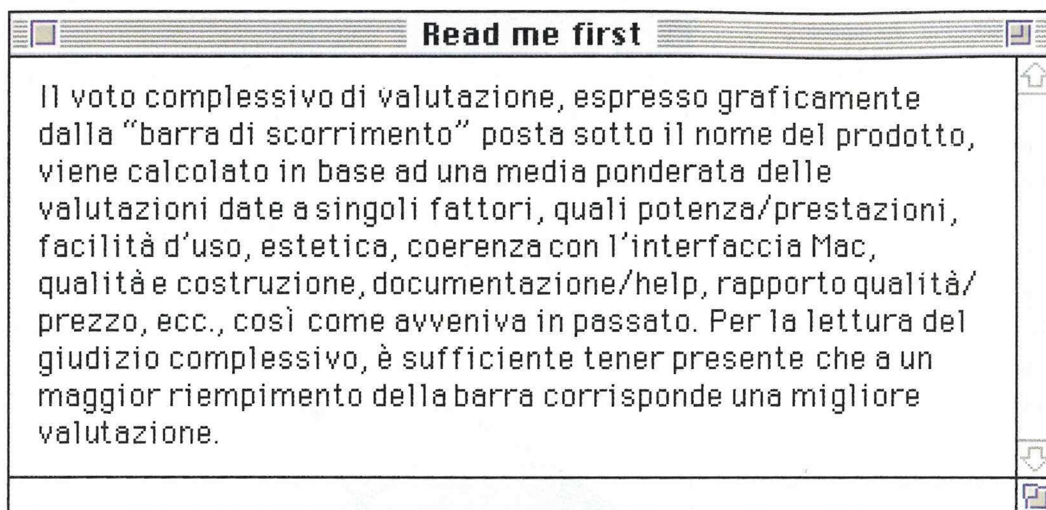
Axis-Only: per movimenti solo orizzontali o verticali;

Brilliant Cursor®: fissa HotSpots in punti specifici dello schermo (es: la barra dei menu o il cestino) in cui il cursore "salterà" automaticamente; è particolarmente adatto per schermi di grandi dimensioni.

Un'attenzione particolare è rivolta alla salute e alla perfetta posizione durante le ore di lavoro: la particolare ergonomia del Thinking Mouse™, permette sia alla mano destra che alla mano sinistra di trovarsi sempre in posizione naturale e comoda in tutti i movimenti. Essendo poi utile e salutare interrompere il lavoro davanti ad un computer con piccoli break, la funzione Rest Reminder ti avverte con un suono o con un messaggio che è passato un certo numero di minuti dall'ultima pausa.

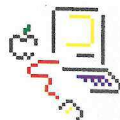
Uno strumento come Thinking Mouse™ non può venire solo descritto, ma va provato di persona, perché è stato studiato proprio per venir adattato alle esigenze di ciascuno, ai ritmi e ai diversi modi di lavorare delle persone. Per questo motivo vi offriamo la possibilità di acquistarlo ad un prezzo veramente incredibile. Provatelo!! ■

banco di prova



IN QUESTO NUMERO

CPU



HARDWARE DEL MESE A

Macintosh Performa 5300

Pro:

Perfetta integrazione tra Audio, Tv, telecomunicazioni ed informatica; si tira fuori dalla scatola, si accende e tutto funziona; buona dotazione di software preinstallato; prezzo interessante

Contro:

ClarisWorks non è nella versione più recente; la documentazione è sparsa tra troppi manualetti di diversa forma e dimensione; la Tv funziona solo alla risoluzione monitor di 640 x 480

Per informazioni:

Apple Computer
tel. 02/273261

Prezzo indicativo:

- Performa 5300 16/1,2 Gb, CD, Tv, Video In, MPEG, modem
  lire 5.280.000 + Iva
- Stessa configurazione, con in più SoftWindows 2.0
  lire 5.650.000
- Con la raccolta di CD-ROM Rapsodia
  lire 180.000 in più

Non è un semplice computer e non è solo un computer semplice. È un oggetto personale che racchiude ed integra tutto ciò di cui ciascuno di noi ha più bisogno per comunicare, lavorare e divertirsi: un Tv color stereo 100 Hz 15 pollici con telecomando e televideo, un mini impianto stereo con lettore di CD, un telefono computerizzato ed un fax, più un personal computer.

E che personal! Sedici Megabyte di RAM, un Gigabyte e due di disco rigido, processore RISC con clock a 100 MHz, lettore CD a quadrupla velocità, microfono, due altoparlanti stereo ed un monitor 15" multiscan. Tutto ciò dentro a un oggetto grande quanto il solo monitor e che -opinione personale- è anche decisamente bello. Ma che, soprattutto, funziona appena infili la spina.

Cominciamo ad esaminare il 5300 partendo dalle caratteristiche più esclusive: dalla Tv, per esempio.

TV à la Mac

Chissà cosa c'è di bello da vedere, stasera? Un distratto clic sul pulsante Power del telecomando, pochi secondi di attesa, un veloce Command-T sulla tastiera, "505" sul tastierino: il Televideo con i programmi è a schermo (**figura 1**). Una rapida occhiata poi Power di nuovo, ed il televisore è spento. Ma non è un televisore: è Performa 5300.

Se poi questa sera dovete finire a tutti i costi di ritoccare quella relazione da consegnare domani ma non volete perdervi la partita, nessun problema: in un angolo dello schermo tenete aperta una piccola finestra Tv, da ingrandire istantaneamente a pieno schermo quando la voce concitata del telecronista fa presagire un'azione da goal (**figura 2**).

Tecnicamente parlando, la sezione Tv è composta da due schede aggiuntive: la scheda di acquisizione video vera e propria più un sintonizzatore Tv, al quale va collegato il cavo d'antenna. Il sintonizzatore filtra il segnale in radiofrequenza che gli giunge dall'antenna, lo trasforma in videocomposito e lo passa alla scheda. Quest'ultima acquisisce, 100 volte al secondo, i due semiquadri, li somma due alla volta in memoria a comporre un fotogramma, inoltra il segnale audio agli altoparlanti ed infine, in base agli ordini che gli giungono dal software (cioè da noi), crea un'immagine a video della dimensione voluta, 50 volte al secondo.

Non fa nessuna differenza che il segnale arrivi dal sintonizzatore o da una telecamera o da un VCR: il 5300 possiede ingressi appositi per questi dispositivi, standard RCA o S-Video (ma non uscite). Per di più, salvo l'interazione con l'utente nella scelta dei settaggi, tutte queste operazioni non coinvolgono il microprocessore, per cui la visione Tv



Il Performa 5300 è del tutto identico, esteriormente, al suo "fratello minore" 5200

è indipendente dalle altre operazioni in corso e non le rallenta.

Ma dietro quella Tv c'è sempre un Mac: la sintonia è completamente automatica ma possiamo scrivere il nome dell'emittente (**figura 3**); possiamo acquisire un fotogramma, come un intero spezzone, e poi maneggiarlo con un qualunque programma di grafica, o registrare l'audio sul disco rigido e poi rielaborarlo. O spedire il tutto, come filmato QuickTime, via Internet, all'amico che risiede in Australia, mentre continuiamo a vedere la partita.

E questo ci introduce alla seconda funzione esclusiva del Performa 5300: la comunicazione.

Un telefono molto intelligente

Tutto è costruito attorno ad una scheda fax/modem (chiamata Apple Personal Modem) e a due utility software (AppleTel e Fax). Perché la cosa funzioni basta collegare Mac ad una presa telefonica tramite un normale cavetto (in dotazione). Poi si lancia AppleTel, si scrive il numero da chiamare e si fa clic. Terminata la composizione, una finestra di dialogo ci inviterà ad alzare la cornetta. Se il numero non ve lo ricordate, potrete sempre consultare una rubrica su disco.

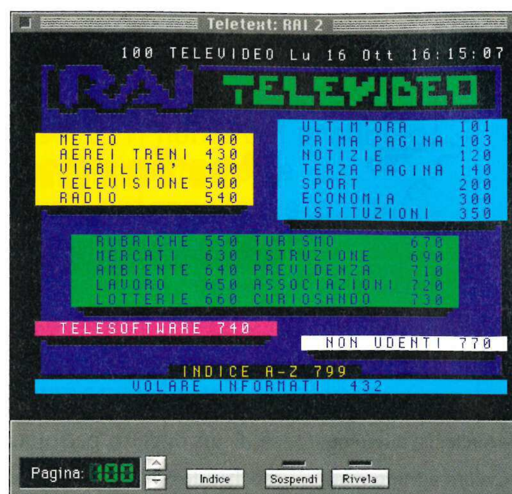


Figura 1. Ecco come si presenta il Televideo RAI visto sullo schermo del 5300. Notare l'eccezionale nitidezza dei caratteri

Se poi avete altri programmi per la serata, basta fare un clic prima di uscire, dire con voce chiara «Risponde il numero X; per favore lasciate un messaggio dopo il segnale acustico» ed andarvene (**figura 4**). Mac risponderà al telefono per voi ed appena tornati potrete ascoltare i messaggi dei vostri corrispondenti. E non abbiate timore di non avere spazio: per un'ora di messaggi bastano circa 20 Mb e sul disco di Mega ce ne sono oltre 1.200!

Se poi qualcuno volesse mandarvi un fax, Mac saprebbe riconoscere automaticamente se la telefonata in arrivo è umana o elettronica e si regolerebbe di conseguenza.

Naturalmente tutto può anche funzionare al contrario: qualunque documento creiate su Mac (salvo suoni e filmati) può essere inviato via fax dall'interno di qualsiasi applicazione: basta tenere premuti i tasti Maiuscolo-Control mentre si chiama il comando Stampa. Si sceglie il destinatario dalla solita rubrica (la stessa di AppleTel), o si digita il numero, e si dà il via. Volendo, si può aggiungere al documento una pagina di intestazione personalizzata e/o rinviare la spedizione ad un'ora successiva. Ai più tecnici basti sapere che abbiamo a che fare con un fax/modem omologato V32bis/V17, Hayes compatibile. L'esemplare in prova ha però evidenziato una fastidiosa tendenza a far cadere la linea dopo una trentina di secondi di inattività (ad esempio mentre si legge una pagina Web appena ricevuta). Forse occorrerebbe ritoccare i settaggi, ma ce ne è mancato il tempo.

Una nota "spiacevole": in Italia per questioni di omologazione questo è tutto, ma ove la burocrazia è meno soffocante il 5300, sfruttando microfono e altoparlanti incorporati, può funzionare come un telefono "viva-voce".

A suon di musica

Molti amano lavorare con un po' di musica di sottofondo e

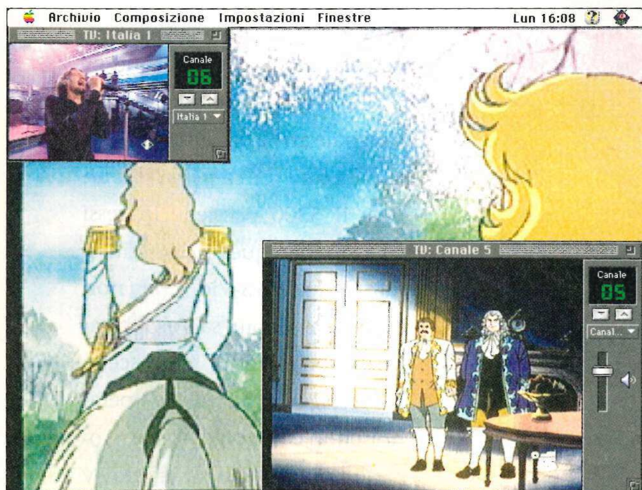


Figura 2. Le tre finestre Tv standard: piccola, media ed a pieno schermo (ma qualsiasi altra dimensione è possibile). A pieno schermo la barra dei menù sparisce, ma riappare appena si sposta il mouse o si batte un carattere. L'apparente bassa risoluzione dell'immagine maggiore scompare quando la si guarda da un paio di metri di distanza, come andrebbe vista. Da quella distanza l'immagine è perfetta, ben migliore di quella di quasi tutti i televisori.

Performa 5300 non li deluderà: un CD nel drive ed eccoli accontentati. L'ascolto, come per la TV, è interamente pilotabile anche dal telecomando: accensione, spegnimento, pausa, selezione dei brani e volume inclusi. La qualità sonora dei due piccoli altoparlanti incorporati è più che adeguata ad un ascolto "personale" a distanza ravvicinata. In ogni caso, basta collegare una cuffia alla presa sul frontale, o un impianto Hi-fi all'uscita audio (stereo) sul retro, per risolvere ogni esigenza.

Anche in questo caso, ovviamente, il fatto di avere un computer alle spalle apre un mondo di nuove possibilità: acquisizione diretta delle tracce audio digitali per rielaborazioni, preparazione di sequenze personalizzate di ascolto e quant'altro la fantasia e l'inventiva suggeriscono.

Al lavoro!

Fin qui tutto bene; TV, stereo, telefono: bello... ma se volessimo usarlo come un computer? Vi accorgereste subito di avere sotto le dita uno dei più veloci e potenti personal in commercio!

Non solo il PPC 603 a 100 MHz fa bene il suo dovere (la **figura 5** vi mostra i suoi muscoli, messi a confronto con quelli di altre macchine ben più blasonate), ma anche la dotazione software è tale da permettervi di essere immediatamente produttivi: spiccano nel gruppo il flessibile integrato ClarisWorks, qui purtroppo fornito nella vecchiotta versione 3 anziché nella appena uscita 4 (ma forse è stata solo una questione di tempi) ed il potente VideoShop (rilasciato su CD), per la post-produzione multimediale. Oltre a questo sono dati a corredo alcuni CD di varia natura: *Ocean Life*, *Wild Africa* e l'appassionante gioco *Return to Zork*.

A questo punto, però, la curiosità è troppa: come diamine è fatta dentro questa bella macchinetta? Andiamo a vedere.

Un po' di anatomia

Per accedere alla scheda logica basta togliere due viti di sicurezza ben visibili, sollevare due linguette, asportare il pannellino posteriore, afferrare una piccola maniglia e tirare: la scheda, completa di tutti i suoi accessori, scivolerà dolcemente fuori, aperta a qualsiasi intervento.

Espandere la RAM o sostituire una scheda è questione di un attimo. Ma il resto resta inesorabilmente chiuso e nascosto alla vista (ed è un bene: sopra c'è un delicato tubo catodico e componenti che, se solo sfiorati, anche a computer spento, possono darvi "schicchere" a 20.000 Volt come niente fosse! Ciò che vi racconterò da ora in poi lo faccio per dovere di cronaca, ma non provate ad imitarmi se non siete tecnici esperti: vi ho avvertiti!).

Dunque... dietro la cornice del monitor quattro tappetti in plastica occhieggiano invitanti. Tolti. Ecco le viti. Ma per svitarle occorre usare un lungo cacciavite speciale che solo chi lavora con i Mac da lungo tempo possiede. Fatto. Non si apre niente!

Un'occhiata attenta e... ti conosco, mascherina! Ora so chi sei! Così riesumo dal fondo di un cassetto un attrezzo ormai "storico", coperto dalla polvere del tempo: il divaricatore dei lontani 128, 512 e Plus. Un paio di sapienti "strizzatine" ed è fatta: tutto il guscio posteriore si sfila dolcemente lasciando completamente scoperti i più intimi segreti della macchina.

È più forte di me: do un'occhiata al fondo del guscio: no..., adesso, dove una volta erano impresse in modo indelebile le firme dei "creatori", c'è solo un bollo tondo "Made in Korea". Altri tempi! Altro orgoglio!

Ma torniamo a noi. Tolto il guscio posteriore basta far leva su due linguette poste sotto la cornice anteriore per asportare anche quella. Appare chiaro come qualsiasi intervento di manutenzione possa essere fatto rapidamente e con comodità.

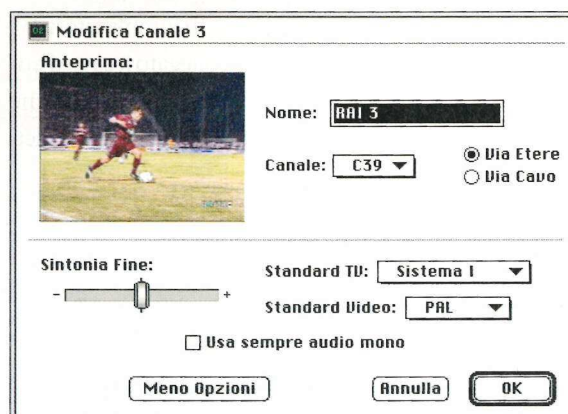


Figura 3. La sintonia dei canali Tv è automatica, ma si può sempre intervenire per una regolazione fine o per scrivere il nome dell'emittente: comparirà sia a schermo, quando si cambia canale, sia nella lista della selezione veloce

Ma cosa c'è dentro? La scheda logica è molto semplice: pochi integrati tra i quali spicca il 603, coperto da un'aletta di raffreddamento che svolge bene il suo dovere (dopo un paio d'ore d'uso era appena caldo: non arriverà neanche a 60 gradi!).

La RAM, da 70 ns, è montata su due SIMM da 8 + 8 chip da 4 Mb

l'uno, per un totale di 16 Mb. Espansioni ulteriori comportano obbligatoriamente l'uso di SIMM di maggiore capacità unitaria. La macchina dispone di ROM e cache di secondo livello montate assieme su di un unica schedina inserita nell'apposito slot.

Sulla piastra sono presenti le solite uscite standard: SCSI, ADB, Audio In, Audio Out e seriali stampante e modem (quest'ultima è però chiusa da un tappo di plastica in quanto, essendo già utilizzata dalla scheda modem, non deve essere usata). Sulla scheda sono inoltre presenti tre slot (LC PDS, Communication Slot e Video In), tutti occupati, in questo modello, dalle schede di espansione. Queste sono: MPEG (encoder/decoder), Video In e Modem/Fax. Il sintonizzatore TV, al quale va collegato il cavo d'antenna, è invece sistemato (anche per isolarlo dalle interferenze elettromagnetiche) su di una scheda separata montata sotto alla slitta che regge la piastra madre.

Lo chassis è interamente metallico ed è a tre piani: in alto sorregge il tubo catodico (un Goldstar) e sostiene, ai suoi lati, l'alimentatore (a destra) ed il controller video (a sinistra, con tutte le regolazioni facilmente accessibili); al mezzanino, separato dal piano superiore da un diaframma che alloggia una silenziosissima ventola di quasi 10 cm di diametro, c'è il cassetto per la scheda logica; al pianterreno un ampio vano ospita CD, floppy e hard disk.

Sotto al floppy drive, sul frontale della macchina, è presente una ulteriore piccola scheda che ospita il ricevitore infrarosso del telecomando ed i pulsanti per la regolazione manuale della luminosità e del volume degli altoparlanti. I quali due ultimi, ovali, da circa 2,5 per 6 cm, sono sorretti direttamente dal pannello in plastica anteriore, così come il piccolo microfono. Da notare, per finire, che la base è basculante e può far ruotare il computer su se stesso di 360 gradi, per un più facile accesso ai connettori.

Tirando le fila

Macintosh Performa 5300 concretizza perfettamente quella convergenza tra differenti tecnologie che gli addetti ai lavori vagheggiavano da diversi anni: è una macchina multimediale nel senso più pieno, proprio e completo del termine.

Nulla di quanto esso offre è un'assoluta novità, ma novità assoluta è il fatto che tali funzionalità siano offerte tutte assieme, perfettamente integrate, perfettamente funzionanti (la macchina viene venduta "chiavi in mano", completamente preconfigurata) ed associate ad un computer di notevole potenza ma poco ingombrante, esteticamente piacevole e neanche molto costoso.

A mio parere Macintosh Performa 5300 è tutto ciò che Steve (Jobs) avrebbe sempre voluto che Macintosh fosse ma non aveva mai potuto essere, perché la tecnologia di allora non era all'altezza delle sue idee innovative.

A quasi dodici anni dalla sua nascita, è forse il primo "vero" Macintosh: la unica e sola macchina di cui una persona ha veramente bisogno, a casa o in ufficio, per comunicare, divertirsi e lavorare. Gli altri sono solo computer. Poveretti!

■ *Ernesto La Guardia*

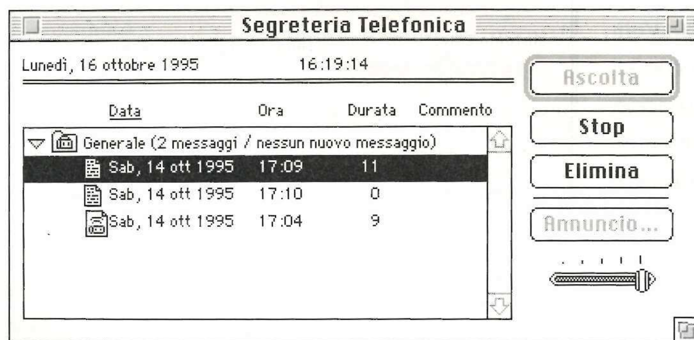


Figura 4. Questa finestra di dialogo della segreteria telefonica ci avverte della presenza di messaggi e ne permette l'ascolto

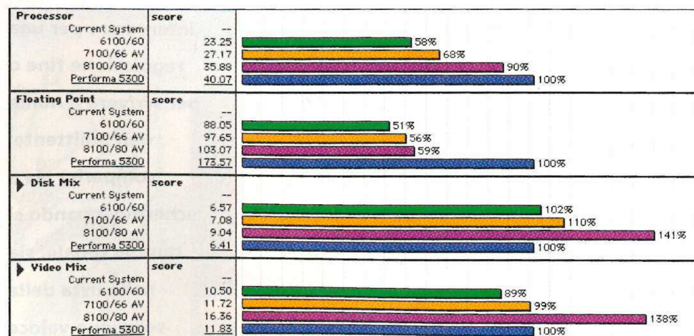


Figura 5. Come si vede, il nostro 5300 non sfigura neanche davanti a ben più blasonati membri della famiglia

Creatività e produttività stupefacenti senza ricorrere a sostanze dannose per la salute.

BBDO ITALY



Nuovo Power Macintosh™ 7500/100 16/1GB CD
+ Live Picture 2.0 + Fractal Painter 3.1 + RunShare Sw.
La soluzione integrata che esalta l'immaginario creativo.

Una sana e prolifica creatività è oggi ancor più facilmente raggiungibile, basta affidarsi alla potenza, alla velocità e alla flessibilità di Power Macintosh 7500 con Live Picture (versione in italiano), Fractal Painter, RunShare Sw (versione 2 utenti), quanto occorre per esaltare l'immaginario creativo ed incrementare la produttività.

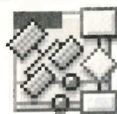


Apple Computer

A L. 11.500.000 +IVA fino al 31/12/1995.

Configurazione offerta: Power Macintosh 7500/100 16/1GB CD + Monitor Apple MultipleScan 17", tastiera AppleDesign e Mouse. Tutti i prodotti Apple sono acquistabili con le formule di finanziamento Safa. Apple, il marchio Apple e Macintosh sono marchi registrati Apple Computer. Power Macintosh è un marchio di Apple Computer. Altri marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori. Hot Line gratuita per i primi tre mesi. Per maggiori informazioni telefonate al NUMERO VERDE 167/827069.

Rappresentazioni grafiche



ClarisImpact 2.0



Pro:
Redazione guidata dei documenti; gestione intelligente della grafica

Contro:
Omogeneità degli esiti grafici causata dalle librerie d'immagini

Per informazioni:
Claris
tel. 02/273261

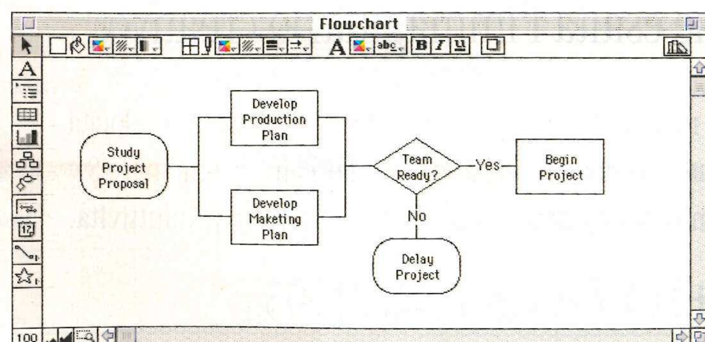
Prezzo:
- versione inglese lire 199.000 + Iva (prezzo promozionale valido fino al 31/12/95)

ClarisImpact è un programma per creare e impaginare quei documenti prodotti nell'ambito del terziario che hanno una preponderanza di elementi grafici rispetto al testo. È l'ibridizzazione di un programma di disegno grafico con un programma d'impaginazione e serve per redigere rapporti, produrre grafici, istogrammi, organigrammi, schede di presentazione e diapositive. La sua funzione è dunque quella di fornire una rappresentazione grafica di fatti, eventi, valori e relazioni e per ottenere questo scopo non solo mette a disposizione degli utenti degli strumenti di disegno specifici, ma anche una ricchissima biblioteca di immagini e di elementi grafici che possono essere importati, manipolati e adattati a precise esigenze, nonché la possibilità d'interagire con qualunque altro programma della Claris così da poter acquisire informazioni tanto da un database come FileMaker, quanto da un programma di videoscrittura come MacWrite.

I quattro tipi di documenti producibili con ClarisImpact e ai quali corrispondono altrettante sezioni di un programma che, sebbene in esse articolato, possiede nondimeno quelle caratteristiche di omogeneità e coerenza che sono quelle di ClarisWorks, sono definiti come Drawing, Report, Presentation e Outline. I documenti detti Drawing sono quelli in cui di gran lunga prevalgono le tabelle, i grafici, gli istogrammi e che, articolandosi in più pagine, richiedono un'impaginazione precisa, eseguita con potenti strumenti di disegno, capaci non solo di rendere un'adeguata rappresentazione grafica delle informazioni che si desidera comunicare, ma anche di agevolare la ricerca di un equilibrio nell'avvicendarsi di questi elementi e del loro reciproco rapporto sulla pagina. I Reports sono invece quei documenti in cui il filo conduttore è dato da un testo e che, per quanto ricchi di elementi grafici, richiedono l'uso di testatine e di note a piè di pagina. Outlines sono invece quei documenti fatti di pochi enunciati, organizzati in modo da porre in evidenza le frasi più importanti, lasciando in corpo più piccolo oppure individuando con altri stili le parti secondarie del testo. Le Presentations sono invece quei documenti che sono destinati ad essere letti su uno schermo a mo' di diapositive.

Quattro ambienti in uno

Sebbene il programma distingua tra questi quattro tipi di documenti e che ciascuno di essi sia generato accedendo subito dopo l'avvio del programma ad una sezione specifica, ClarisImpact -così come ClarisWorks- non solo dispone di una finestra unica per i vari tipi di documenti producibili, ma gli strumenti per l'esecuzione di ciascuno d'essi sono compresenti. Sicché il fatto di dover preventivamente scegliere un tipo specifico di documento dopo aver avviato il programma, non comporta il fatto che ci si preclude di avere a disposizione certi strumenti di lavoro, ma ha invece come effetto quello di giovarsi dell'aiuto del programma, il quale -scelto l'utente il tipo di documento che desidera produrre- gli mette a disposizione strumenti e modelli adeguati agli scopi definiti. Sulla barra verticale sono infatti presenti sempre gli stessi strumenti: quel-



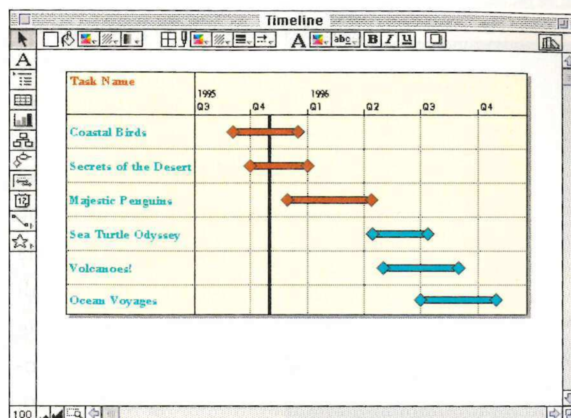
Un esempio di diagramma di flusso (flowchart) realizzato con ClarisImpact

lo per scrivere, quello per produrre outline, quello per generare tabelle, quello per tracciare grafici, quello per creare organigrammi, quello per creare diagrammi relazionali (flowchart), quello per le rappresentazioni grafiche delle durate temporali, quello per creare i calendari, così come quello per tracciare diagrammi e includere insieme elementi grafici con testi.

È un programma che fa sì affidamento all'intuito dell'utente, ma che impone l'apprendimento di tecniche peculiari. Siccome ClarisImpact non si limita ad essere solo un programma di disegno capace d'impaginare lunghi documenti, ma è stato creato per produrre ben specifici elementi grafici, occorre conoscere bene il modo particolare in cui lo può fare.

Se con un programma di draw -per esempio MacDraw- avessimo da produrre quei grafici detti in ClarisImpact flowchart e che rappresentano graficamente, mediante la relazione tra insiemi diversi, lo svolgimento di un processo o lo sviluppo di un'idea tale che da uno stato A si giunge ad uno stato B attraverso tutta una serie di relazioni che la rappresentazione grafica esplicita visivamente, dovremmo tracciare ad una ad una le figure grafiche scelte per illustrare le diverse fasi di un processo e, ad una ad una, stabilire le diverse relazioni reciproche mediante frecce o linee che tracceremmo per legare l'una all'altra questa o quella figura. Introdurremmo in seguito nel grafico tutte quelle parole necessarie per definire il diagramma e le sue intrinseche relazioni. E il processo sarebbe assai lungo.

Con ClarisImpact questo stesso processo sarebbe invece molto rapido, perché l'utente potrebbe già partire da una serie di simboli grafici disponibili, e potrebbe giovarsi di tutta una serie di comandi per la creazione di specifiche relazioni tra un elemento e l'altro della catena grafica. Da un canto, con ClarisImpact, l'utente sarebbe meno libero di creare forme grafiche perché le forme simboliche disponibili sono limitate; d'altro canto, però, opererebbe in un ambito di lavoro in cui il programma dimostra di capire il senso di uno specifico grafico e

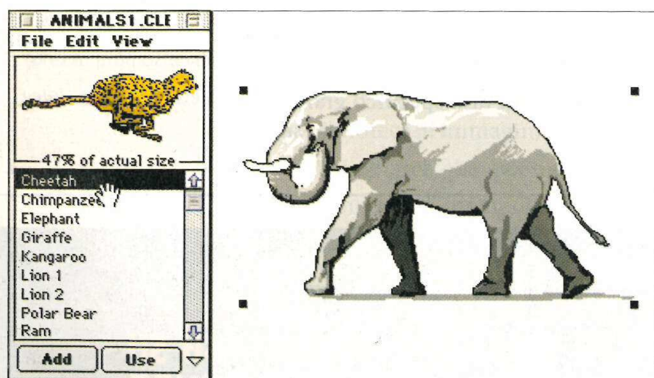


ClarisImpact supporta anche i diagrammi temporali (timeline), ben conosciuti da chi utilizza software di project management

la relazione che lo pone con un altro. Con MacDraw si avrebbe una serie discontinua di elementi, con ClarisImpact, invece, tracciando uno schema grafico del tipo flowchart, si avrebbe un'unità semantica costituita da elementi grafici irrelati dei quali il programma comprende la relazione. È come se per ClarisImpact i grafici avessero un senso, mentre per MacDraw non l'avessero affatto.

Legami temporali

Un altro esempio potrà chiarire. Se con un programma di disegno o di grafica volessimo produrre una tabella in grado di illustrare -per esempio- la pianificazione del nostro lavoro previsto per il prossimo mese, dovremmo dapprima creare un calendario, e poi, usando freccette oppure strisce colorate da sovrapporre ai giorni della settimana, illustrare la durata temporale di questa o quella attività. Per il programma, però, né il calendario tracciato né le strisce rappresentanti la durata di un impegno o di un lavoro avrebbero alcun senso: sarebbero solo degli elementi grafici disposti sulla pagina. Con ClarisImpact, invece, si possono creare documenti di questo tipo che hanno un senso anche per il programma. Si può partire per esempio da un modello di calendario offerto da ClarisImpact e poi usare le linee temporali (timeline) per rappresentare graficamente la durata degli impegni di lavoro presi. Queste linee non sarebbero dei meri segni grafici ma, poiché vincolati a precise coordinate temporali, sarebbero dotate di un senso preciso, tale che la loro modificazione comporterebbe un computo diverso del tempo, qualora si fosse chiesto a ClarisWorks di mettere in relazione un grafico di questo tipo con una tabella di calcolo.



Come l'ultima edizione di ClarisWorks, anche Impact 2.0 contiene al suo interno una vasta libreria di oggetti grafici, liberamente utilizzabili dall'utente nei propri lavori

Organigrammi "intelligenti"

Ecco che, a questo punto, la natura di ClarisImpact dovrebbe risultare un po' diversa da quella del mero programma capace di creare e impaginare documenti in cui prevalgono elementi grafici, per manifestare invece la natura di un programma capace di aver intelligenza del senso che hanno i grafici prodotti. Tracciare l'organigramma di un'azienda, per esempio, con MacDraw potrà essere più o meno semplice secondo il grado di abilità dell'utente. Tuttavia per il programma il diagramma prodotto non sarà che un insieme di punti e nient'altro. Per contro, capace di mettere in relazione ogni elemento dell'organigramma con il contenuto di un database creato con FileMaker, ClarisImpact saprebbe riconoscere nell'organigramma i vari livelli gerarchici all'interno dell'azienda e associare ad essi il personale.

Tanta capacità del programma di agevolare il compito di chi deve produrre quegli specifici documenti che hanno larga circolazione all'interno del terziario la si paga con l'omogeneizzazione della grafica stessa. ClarisImpact dispone di una ricchissima biblioteca d'immagini (6,1 Mb) che gli utenti possono facilmente importare nei loro documenti e una grande varietà di stili predefiniti (2,2 Mb). Stili e immagini hanno però tutto il sapore delle cose standardizzate, e nonostante le modifiche che ciascuno può apportare agli elementi introdotti nei suoi documenti sono comunque sempre tali da dichiarare, già di primo acchito, l'origine standardizzata: la cosiddetta «customizzazione» fatta passare per originalità.

Ma chissà che non sia proprio questa qualità a fare di ClarisImpact il programma ideale di chi opera nel terziario.

■ *Lorenzo De Carli*

banco di prova

CPU



Power Macintosh 8500/120

Pro:
Prestazioni, possibilità di espansione

Contro:
Scarsa dotazione RAM fornita di serie

Per informazioni:
Apple
tel. 02/273261

Prezzo:
lire 12.560.000 con monitor 14" Trinitron



Il Power Mac 8500 in accoppiata con il monitor AppleVision 1710AV

Sintetizzare in poche parole quale è stata la filosofia progettuale che gli ingegneri della casa di Cupertino hanno avuto in mente nel realizzare il Power Macintosh 8500 è facile: fornire a tutti coloro che hanno bisogno di un personal potente, e in particolare agli operatori del multimedia, un computer che unisce altissime prestazioni ad ottime capacità di elaborazione audio-video.

E l'obiettivo è stato sicuramente raggiunto. Un cuore PowerPC 604 a 120 MHz, ingressi e uscite video e audio (queste ultime stereo a qualità CD), bus PCI, una buona dotazione di software di serie, che parte dall'ultima versione del System (la 7.5.2) per passare dalle più recenti tecnologie Apple (QuickDraw 3D e GX, Open Transport, QuickTime Conferencing, ecc.) ed arrivare ad applicazioni specifiche per i Mac multimediali realizzate da Apple e da terze parti (Apple Video Player, Avid VideoShop). Ma andiamo con ordine.

Corsia di sorpasso

Il PowerPC 604 che equipaggia questo Power Mac garantisce delle prestazioni "pure" decisamente notevoli. Da una rapida prova con alcune applicazioni un po' datate, e quindi non ottimizzate per PowerPC, e da un benchmark eseguito con le Norton, l'8500 "viaggia" in emulazione più di un Quadra 950 (**figura 1**); se poi andiamo a vedere programmi nativi, la differenza anche rispetto a un 8100 è notevole. In futuro, tra l'altro, Apple ha annunciato che per questa macchina ha intenzione di perseguire una politica di upgrade verso prestazioni ancora più alte, che presumibilmente potranno essere ottenute, in primo luogo, aumentando la frequenza di clock del processore.

Anche le periferiche interne sono all'altezza della situazione: il disco rigido (Fast SCSI) ha totalizzato un transfer-rate intorno ai 4 Mb per secondo sia in scrittura che in lettura, e il lettore di CD-ROM è un quadrupla velocità. Se si aggiunge a questo il bus PCI (gli slot per il collegamento di schede aggiuntive sono tre), ci si rende conto di come per questa macchina non siano stati fatti compromessi.

Una nota negativa però ce la dobbiamo proprio mettere: la memoria RAM fornita con la macchina (16 Mb) è del tutto insufficiente per la grande maggioranza degli utilizzi a cui questa personal è destinato; all'acquisto perciò è quasi inevitabile che si debba provvedere ad una immediata espansione. Per fortuna, comunque, il massimo quantitativo di RAM supportato dall'8500 è di ben 512 Mb.

La VRAM interna è invece di 2 Mb, espandibile a 4 Mb; vengono supportati monitor fino ad una risoluzione massima di 1.280 x 1.024 pixel, mentre con la VRAM espansa è possibile visualizzare milioni di colori fino ad una risoluzione di 1.152 x 870.

Sempre in tema di espansioni, la macchina è già predisposta per l'installazione di una unità Fast SCSI interna da 3,5 pollici; la scelta in questo campo di periferiche offerta dalle terze parti è assai vasta: si va dai comuni dischi rigidi ai masterizzatori di CD-ROM, passando dai driver di cartucce removibili.

Tutto quanto fa multimedia

Veniamo ora alle caratteristiche hardware che fanno di questa macchina il Mac più adatto per applicazioni multimediali "spinte". Tanto per iniziare, le possibilità di collegamento con

il mondo esterno. Sul retro della macchina sono presenti gli spinotti RCA per il collegamento audio/video esterno, più due minijack per collegare rispettivamente cuffie e microfono esterno; ; all'interno dello chassis è presente invece un connettore Digital Audio/Video (DAV), per il collegamento di schede di compressione e/o decompressione video.

In pratica, il campionamento audio viene gestito con una qualità massima di 16 bit di risoluzione e 44,1 KHz di frequenza di scansione (qualità CD), mentre per quanto riguarda il video viene gestita un'uscita a monitor a milioni di colori in real-time (quindi a 24 frame al secondo) con una risoluzione massima di 768 x 576 pixel in PAL. La cattura di filmati viene effettuata a 24 frame per secondo fino ad una risoluzione di 320 x 240 pixel con il disco rigido interno; utilizzando un disco più veloce (per esempio un array) è possibile ottenere anche di meglio.

Per gestire i collegamenti audio/video di cui questa macchina è capace, Apple integra nel System 7.5.2 in dotazione un pannello di controllo che in realtà è una vera e propria piccola applicazione, da cui è possibile settare i vari ingressi ed uscite, regolare il volume di riproduzione e la risoluzione del monitor quando si utilizza un multisync.

La tecnica in dettaglio

Microprocessore	PowerPC 604 a 120 MHz, aggiornabile con microprocessori più veloci (fino a 150 MHz) quando questi saranno disponibili
Cache livello 2	256 Kb
ROM	4 Mb
RAM	16 Mb, espandibili a 512 Mb (moduli DIMM)
VRAM	2 Mb, espandibili a 4 Mb
Disco rigido interno	Fast SCSI da 2 Gb
Lettore di floppy	Apple SuperDrive
Lettore CD-ROM	interno AppleCD 600i
Esp. memoria di massa	spazio per unità interna da 3,5" Fast SCSI
Porte seriali	2 ad alta velocità DMA, compatibili GeoPort
Ethernet	connettori 10Base-T ed AAUI
Input/output video	DB15, video composito, S-Video; connettore interno DAV per schede
Input/output audio	2 + 2 prese RCA (canale destro, canale sinistro); 2 minijack stereo

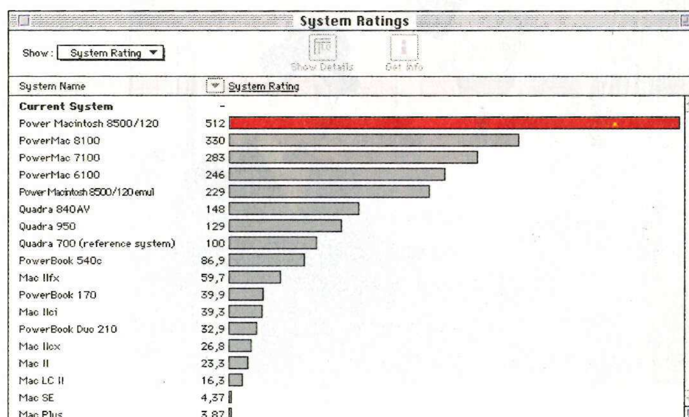


Figura 1. Le prestazioni dell'8500/120 a confronto con altri modelli. Notare come la macchina in prova, anche in emulazione, risulta essere più performante del più rapido dei Mac 68K

Video in pratica

Abbiamo collegato il Power Mac 8500 ad un videoregistratore VHS amatoriale per effettuare alcune prove delle potenzialità audio-video supportate dalla macchina con il solo software fornito in dotazione con essa. La piccola applicazione Apple Video Player (**figura 2**) consente di vedere a schermo i filmati in uscita dal videoregistratore: la qualità è buona fin quando si utilizza una finestra non troppo grande; a tutto schermo (su un 14", risoluzione 640 x 480) le immagini appaiono un po' scalettate, ma la fluidità rimane ottima. La stessa applicazione consente anche di catturare singoli frame (**figura 3**) o spezzoni di filmato in formato QuickTime; anche in questo caso la qualità è ottima.

Insieme con questo computer, viene fornita anche la versione 3.0.2 di Avid VideoShop (**figura 4**), un software per l'editing e il montaggio di sequenze audio/video QuickTime, con possibilità di titolazione, transazione tra le scene con effetti

speciali, doppiaggio audio, ecc. L'imponente manualistica in inglese è composta da tre tomi, di cui solo il primo è fornito in versione cartacea; gli altri due sono in formato digitale, con due file Acrobat PDF. VideoShop è un programma adatto per la realizzazione di movie QuickTime, che non ha quindi la pretesa di essere utilizzato per fini semiprofessionali od addirittura broadcast, ma che tuttavia è un prodotto efficace se si vuole dotare le proprie presentazioni di quel tocco di multimedialità in più che spesso riesce a raccogliere l'attenzione del pubblico, o anche nella preparazione di CD-ROM con filmati QuickTime.

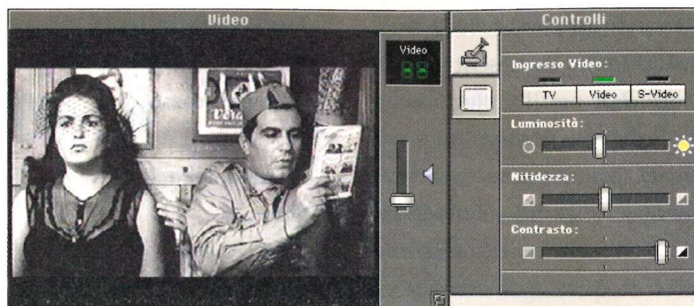


Figura 2. La finestra principale di Apple Video Player e quella di controllo (a destra). L'opzione Tv non è selezionabile perché l'8500 non viene fornito con il sintonizzatore Tv, che per altro può essere acquistato separatamente



Figura 3. Il mitico Totò "catturato" con Apple Video Player

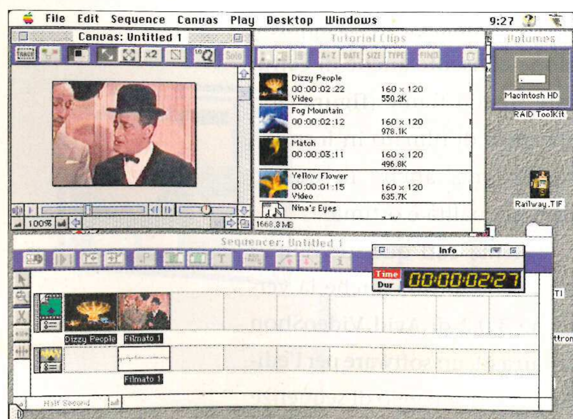


Figura 4. La finestra di Avid VideoShop; in basso lo score per il montaggio delle sequenze audio e video

Dal canto nostro, abbiamo notato come l'8500 sia una macchina dove l'aspetto "ludico" che da sempre caratterizza Mac -e che spesso e ingiustamente è stato visto come penalizzante rispetto ai personal della concorrenza, ritenuti più "seri" e quindi più adatti al "vero lavoro"- viene portato alle estreme conseguenze: chi ad esempio ha a propria disposizione una macchina come questa può dilettarsi a realizzare in proprio movie di buona qualità. È sufficiente collegare una telecamera agli ingressi video ed audio e, grazie anche ad Avid VideoShop, con un po' di pratica ci si può improvvisare registi.

Impieghi professionali

Ovviamente, l'8500 è, nonostante la sua immediatezza di utilizzo anche per chi non ha una diretta esperienza nel campo multimediale, la macchina ideale per molte tipologie di utenti.

In primo luogo, chi usa in maniera professionale strumenti per l'authoring multimediale ha a disposizione una macchina che, anche senza espansioni -se non, ripetiamo, un minimo di RAM aggiuntiva- può realizzare in proprio CD-ROM e, in genere, opere multimediali senza dover acquistare schede o altro hardware. Studi di registrazione audio possono invece sfruttare la grande capacità e velocità del disco, in congiunzione con la possibilità di registrazione audio in qualità CD, per la masterizzazione di compact musicali.

Per utilizzare questa macchina per esigenze di postproduzione di video a qualità broadcast, occorre invece ricorrere a schede di acquisizione professionali e per la registrazione video a passo uno, con il relativo software; ma anche in questo caso, grazie alla potenza di calcolo, la scelta dell'8500 è sicuramente la migliore.

■ *Franco Sarcina*



Scopri tutta la nuova potenza di PageMaker



Conosci già Adobe Illustrator™ e Photoshop™. Creativi. Potenti. Innovativi. PageMaker 6.0 non fa eccezione. Provalo e non vorrai più impaginare niente senza di lui.

Le cinquanta nuove funzioni di Adobe PageMaker™ 6.0 ti offrono più velocità, più potenza, più spazio per sperimentare.

Non basta?

Puoi lavorare più velocemente con funzioni come le pagine mastro multiple e i collegamenti diretti con Adobe Photoshop, per ritoccare velocemente le immagini. Puoi anche applicare filtri ed effetti speciali direttamente da PageMaker, invece di entrare e uscire da un programma all'altro.

Poi, con il sistema Kodak Precision Color, hai la tranquillità di colori accurati e fedeli dal principio alla fine. Con la funzione Anteprima di Stampa sei sicuro delle dimensioni finali del documento.

E sei anche al passo con i tempi. Per pubblicare su Internet e altri media elettronici, puoi creare documenti Adobe Acrobat™ PDF e convertire i documenti PageMaker in formato HTML senza uscire dal programma, senza imparare linguaggi testuali poco intuitivi.

Adobe PageMaker 6.0 lavora in perfetta armonia con tutti i prodotti Adobe. Dalla creazione alla stampa finale, sei sicuro di avere una compatibilità impeccabile e risultati eccezionali. Conosci già i vantaggi del PostScript, di Photoshop, Illustrator e gli altri prodotti Adobe. Perché perdere i vantaggi dell'integrazione e della potenza di PageMaker?

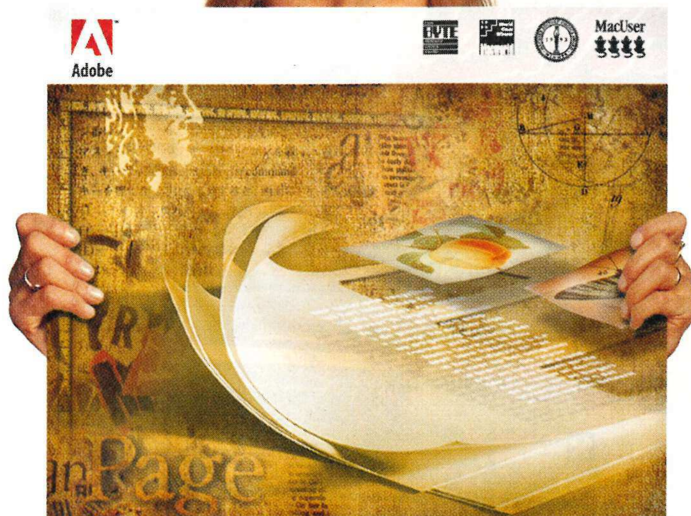
Per maggiori informazioni fax 039/655050 o chiedi al tuo rivenditore.
Oppure, su Internet, punta su www.Adobe.com.

Linea Diretta Antipirateria 167 - 241 751

E adesso immagina tutto quello che puoi fare

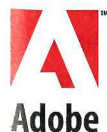
PageMaker 6.0 include:

- Crea documento HTML
- Salva come Adobe Acrobat PDF
- Sistema di calibrazione Kodak Precision Color System
- Funzioni di Blocca, Unisci, Maschere e Abbondanza
- Pagine mastro multiple
- Collegamento attivo con Photoshop ed effetti speciali
- Supporto di PhotoCD Kodak
- Anteprima di stampa



The world's leading professional page layout software

Adobe PageMaker version 6.0



It's everything you imagine

Questa pagina è stata interamente creata con software Adobe, comprese le parole *Creare, Comporre, Distribuire.*

Hard disk ad alte prestazioni



Pci Scsi JackHammer & SledgeHammer 3500 W

Pro:
Soluzione completa; prezzo interessante; alte prestazioni; software

Contro:
Manualistica in inglese; connettori "delicati"

Produttore:
FWB

Distributore:
American Dataline
tel. 0422/451150

Prezzo:
lire 11.900.000 + Iva

La necessità di trasferire dati da e verso una unità di memoria di massa ad alta velocità si fa notevolmente sentire soprattutto in un campo principe per Macintosh: il multimediale. Suoni e -soprattutto- immagini in movimento comportano grosse moli di dati nell'unità-tempo, e spesso anche hard disk di grosse capacità entrano in crisi; senza considerare il fatto che anche nel desktop publishing "pesante" capita spesso di dover lavorare con file di dimensioni di 100 Mb e oltre, e quindi anche in questo caso la velocità di trasferimento è importante ai fini produttivi.

Per coloro che hanno queste esigenze e che sono fortunati possessori di uno dei nuovi modelli di Mac dotati di bus Pci, la FWB ha realizzato una soluzione ad hoc che consente di ottenere delle velocità di trasferimento dei dati decisamente elevate, superiori ai 15 Mbyte per minuto secondo. Primo componente di questa soluzione è la scheda Pci Scsi JackHammer, che consente infatti di bypassare il collo di bottiglia della Scsi tradizionale e, sfruttando le potenzialità del bus Pci, può raggiungere una velocità di trasferimento teorico di 20 Mb al secondo, grazie alla Fast & Wide Scsi-2 di cui la scheda è dotata.

Ovviamente, queste prestazioni teoriche possono essere avvicinate solamente se alla scheda si collega un hard disk Fast & Wide Scsi-2, e che supporti anche da un punto di vista meccanico alti valori di transfer-rate. Una delle accoppiate più logiche è perciò collegare la scheda ad un hard disk Raid (Redundant Array of Inexpensive Disks). E qui arriviamo al secondo componente della soluzione in esame: un disco esterno prodotto dalla stessa FWB, lo SledgeHammer 3500 W, della capacità di 3,5 Gb.



La doppia meccanica dell'Hd drive SledgeHammer 3500 W

L'installazione

Il collegamento della scheda ad un Power Mac 8500/120 non ha presentato eccressivi problemi, e ce la siamo cavata in un quarto d'ora. Anche la connessione dello SledgeHammer non presenta eccessivi problemi, se non il fatto che il connettore del cavo speciale Fast & Wide Scsi-2 ci è apparso delicato, dato l'elevato numero di piedini estremamente sottili presenti, che ci hanno creato un po' di patema.

È stato poi la volta del software: un pacchetto di applicazioni complessivamente chiamate Raid ToolKit, che contiene tutto il necessario per il setup, la manutenzione e il testing delle prestazioni di questa soluzione della FWB. In totale, per ritrovare sulla propria scrivania l'icona del disk array "in condizioni d'uso", è passata circa una mezz'oretta.

Il funzionamento

Il principio su cui si basa la tecnologia Raid livello 0, che consente di ottenere le massime performance dalla soluzione in prova, è abbastanza semplice: all'interno dello SledgeHammer funzionano contemporaneamente due hard disk, che leggono (o registrano) in simultanea diverse porzioni di file, consentendo così di raddoppiare le prestazioni complessive del disco a livello di transfer-rate. La scheda si occupa poi di gestire la comunicazione tra l'hard disk e il Power Mac. In alternativa, è possibile utilizzare l'accoppiata SledgeHammer-Pci Scsi JackHammer in modalità Raid livello 1 (data mirroring). In questo modo, lo spazio libero sui due drive fisici che compongono lo SledgeHammer viene trasformato in un unico volume logico, ma con due partizioni (invisibili all'utente) che corrispondono ai due disk drive fisici. Quando si

Sulla strada

	Hard disk interno	SledgeHammer + JackHammer
Duplicazione di un file Photoshop da 59,6 Mb	38" 71	17" 59
Apertura del medesimo file con Photoshop *	1' 22"	55"
Duplicazione di una cartella con 8 file per 478 Mb	5' 21"	2' 30"

Note: ** Durante l'apertura del file, lo scratch disk selezionato era il medesimo che ospitava il file*

Configurazione utilizzata per la prova: Power Macintosh 8500/120, 16 Mb di memoria RAM

memorizza un qualsiasi file sul disco, in questo modo esso viene effettivamente registrato, contemporaneamente e in modo del tutto trasparente all'utente, sui due drive fisici, garantendo perciò la sicurezza dei dati anche nel malaugurato caso che uno dei due dischi dovesse presentare dei problemi. Ovviamente, con il data mirroring la sicurezza si paga con una riduzione della metà della dimensione complessiva dei dati immagazzinabili sull'hard disk.

Un'altra possibilità offerta dal sistema della FWB è infine il drive spanning, che consente di vedere i due dischi dello SledgeHammer come una unica unità; questa opzione però perde gran parte del suo significato anche con hard disk di notevoli dimensioni come quello in prova, in quanto il System 7.5.2 fornito con l'8500 (e con gli altri Power Mac con bus PCI) non ha più il limite dei 2 Gb per volume.

La pratica

Le prestazioni dell'accoppiata PCI SCSI JackHammer-SledgeHammer 3500 W sono decisamente notevoli. Una prova "teorica" in modalità data striping, effettuata con HDT BenchTest, ha evidenziato un transfer-rate di 14.574 Kb al secondo in lettura e di 16.157 in scrittura; come paragone, l'HD interno del nostro 8500 (un già di per sé ottimo Fast SCSI Seagate da 2 Gb), sottoposto al medesimo test, ha raggiunto una velocità di 3.976 Kb/s in lettura e di 4.535 in scrittura.

Anche da un punto di vista della prova pratica (vedi box *Sulla strada*), le prestazioni si sono rivelate molto buone, anche in considerazione del fatto che il computer utilizzato non era certo al meglio delle sue possibilità, soprattutto se andiamo a guardare il quantitativo di memoria RAM.

In sintesi

In considerazione anche del prezzo, la soluzione FWB appare adatta per tutti coloro che hanno bisogno di un hard disk tecnologicamente e prestazionalmente molto avanzato: chi lavora in campo multimediale ma anche chi deve accedere ad archivi di notevoli dimensioni, così come chi fa fotoritocco di immagini di notevole dimensione. L'ingegnerizzazione dell'accoppiata scheda + hard disk drive è ottima, e i componenti (dai cavi al terminatore, tutti forniti con la confezione) scelti con cura. Un solo appunto riguarda la manualistica; anche se completa, è solo in inglese e suddivisa tra troppi volumi diversi: ben quattro.

■ *Franco Sarcina*

Editor HTML



PageMill

Pro:
Uno dei primi editor HTML WYSIWYG; permette di creare documenti HTML privi di errori; include in un unico programma tutto ciò che serve per creare pagine Web; facile da usare

Contro:
Non sono supportate alcune estensioni HTML quali le tabelle o lo scorrimento del testo intorno ad un'immagine

Per informazioni:
Adobe Systems Italia
tel. 039/65501

Prezzo orientativo:
lire 250.000 + Iva

L'introduzione del sistema di navigazione ipertestuale World Wide Web, grazie all'interfaccia grafica e alla facilità d'uso, ha permesso la diffusione di Internet al di fuori della ristretta cerchia dei ricercatori, aprendosi ad un'utenza potenzialmente illimitata.

Se però l'utente o l'azienda non si vuole limitare alla navigazione fra le pagine Web, ma vuole creare delle proprie pagine, la cosa si fa più complessa.

Scrivere (perché proprio di scrivere si tratta, non di impaginare!) delle pagine Web significa conoscere il linguaggio interno del Web (Hypertext Markup Language o HTML) saper creare gli schemi di indirizzamento (Uniform Resources Locators o URL) in modo corretto e dover utilizzare una serie di convertitori e utility. Se tutto questo vi suona come un ritorno all'età della pietra allora PageMill è il programma che fa per voi.

Lo spirito con cui è stato progettato PageMill può essere riassunto dalla frase di uno dei suoi creatori: "Creare delle pagine Web dovrebbe essere facile e divertente quanto lo è navigare in esse".

PageMill, sviluppato da Ceneca Communications, società recentemente acquistata da Adobe, permette di creare delle pagine Web direttamente, come in un qualsiasi programma di impaginazione, senza dover scrivere nemmeno una riga in HTML. Converte automaticamente le immagini Pict in GIF (Graphical Interchange Format), supporta Macintosh Drag&Drop, gestisce l'inserimento di campi e pulsanti, contiene un browser che permette di testare le pagine e i collegamenti ipertestuali creati.

Come funziona

L'interfaccia grafica (**figura 1**), molto curata, è simile a quella di un qualsiasi word processor per Macintosh, con una barra di strumenti in alto alla pagina e una palette fluttuante. Ma a differenza di un word processor PageMill permette di creare delle pagine che potranno essere visualizzate da un qualsiasi browser Web e gestite da un qualsiasi server Web. PageMill apre le pagine Web create con altri editor e ne corregge gli errori.

Il programma gestisce sia la modalità di authoring, per la creazione delle pagine, sia la modalità di previewing, per testare le pagine create. Grazie al supporto del Drag&Drop, per inserire delle immagini è sufficiente trascinarle dall'Archivio Appunti o dalla scrivania; esse verranno automaticamente convertite da Pict in GIF e visualizzate nella pagina. PageMill inserisce automaticamente i valori di lunghezza e larghezza dell'immagine, permettendo di velocizzare la fase di caricamento e visualizzazione della pagina sulla rete.

Facendo un doppio clic sull'immagine viene aperto un Image editor (**figura 2**) incorporato nel programma. L'Image editor permette di creare un'immagine GIF con sfondo trasparente (opzione molto utile soprattutto per gli sfondi), salvare l'immagine in formato interlaced, convertire immagini da GIF

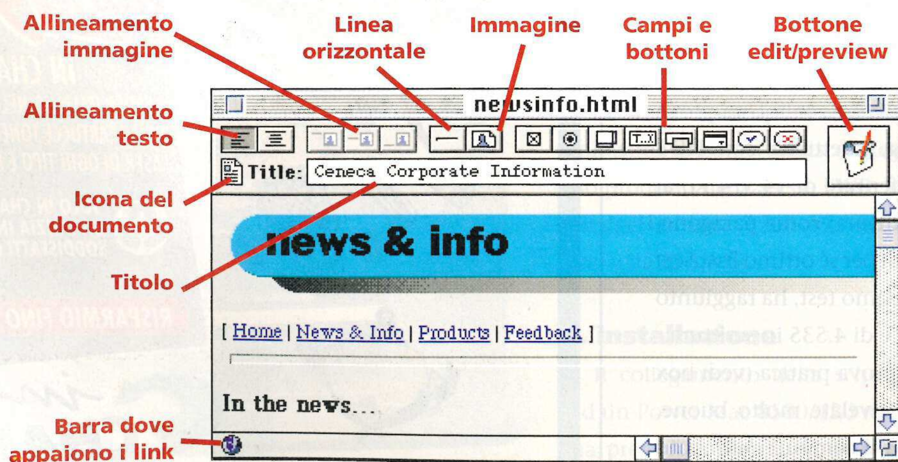


Figura 1. Ecco come appare una pagina di PageMill

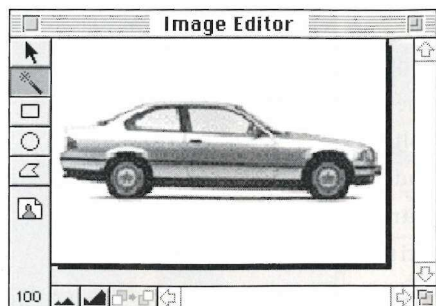


Figura 2. L'Image editor. Utilizzando il pennellino magico può essere selezionata un'area, solitamente lo sfondo, per renderla trasparente

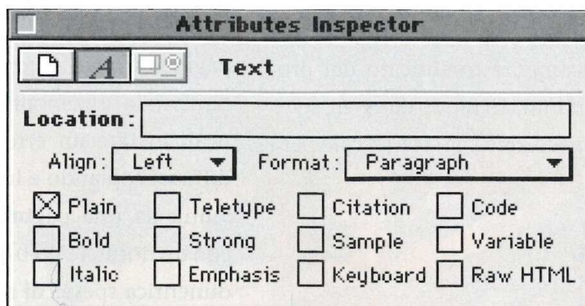


Figura 3. L'Attributes inspector di PageMill. Cliccando sui pulsanti in alto a sinistra si passa dalla sezione testo, visualizzata nell'immagine, a quella documento o grafica

a JPEG o viceversa, creare delle immagini cliccabili (image map) utilizzando quadrati, cerchi o poligoni per definire le diverse aree dell'immagine e associarle con dei link particolari (hot link). Per creare un hot link è sufficiente trascinare sull'area selezionata del testo che già contiene il collegamento desiderato.

Oltre alla possibilità di manipolare direttamente testo e grafica nella pagina, PageMill dispone di una palette di strumenti (Attributes inspector, **figura 3**), suddivisa in tre sezioni: documento, testo ed elementi grafici.

La sezione documento permette di definire il colore dello sfondo, del testo e dei link utilizzando la tavola colori Apple RGB o HSL, o di specificare un elemento di sfondo semplicemente trascinando l'icona desiderata in un apposito riquadro. Se poi lo sfondo inserito non vi piace, basta cliccare sull'icona cestino ed esso verrà automaticamente eliminato.

La sezione testo permette di definire lo stile (secondo gli standard HTML) e l'allineamento del testo. Nella sezione grafica infine è possibile inserire dei valori numerici per ridimensionare immagini, linee o campi.

Oltre alla palette è disponibile una barra degli strumenti che permette di allineare testo ed immagini e di inserire degli oggetti quali linee orizzontali (molto utilizzate nelle pagine Web), immagini, bottoni e campi, di posizionarli nel punto desiderato e modificarli utilizzando il mouse. Il tutto con la sicurezza del "What You See Is What You Get" e senza dover interagire con delle finestre di dialogo come avviene negli altri editor HTML.

PageMill possiede anche un archivio appunti (Pasteboard, **figura 4**) multipagina dove l'utente può archiviare, semplicemente trascinandolo o utilizzando il copia-incolla, un qualsiasi elemento della pagina, un'immagine, un link, o un brano di testo, per poterlo comodamente riutilizzare in altre pagine. Se l'utente archivia nel Pasteboard del testo contenente un link e lo riutilizza in

altre pagine, il link sarà automaticamente modificato dal programma in modo da essere sempre corretto. Lo stesso vale per i link copiati e incollati da una pagina all'altra. Questa importantissima funzionalità permette di evitare un errore molto diffuso: copiando e incollando i link da una pagina all'altra con un normale Web editor ci si dimentica spesso di rirelativizzarli (cioè di modificarne il path) provocando la rottura del collegamento ipertestuale.

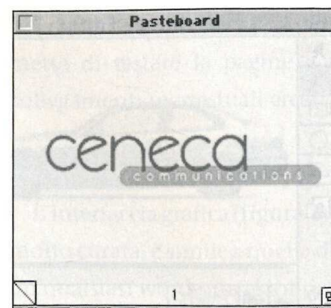


Figura 4. Il Pasteboard, archivio appunti multipagina di PageMill

Che cos'è l'HTML

Hypertext Markup Language (HTML) è un linguaggio di descrizione logica della pagina utilizzato per creare documenti ipertestuali indipendentemente dalla piattaforma utilizzata. L'HTML è una semplificazione dell'SGML (Standard Generalized Markup Language) adottata dal World Wide Web a partire dal 1990. Un documento HTML è una sequenza di caratteri ASCII organizzati fisicamente in una serie di entità e logicamente come una gerarchia di elementi. L'HTML, a differenza di un tipico programma di scrittura, non codifica il testo così come appare, ma descrive la funzione o il significato strutturale di ciascuna parte del documento. Il modo in cui il documento HTML apparirà dipende interamente dal browser utilizzato per visualizzarlo; l'autore del documento ha quindi uno scarso controllo sull'aspetto tipografico delle pagine. Ogni documento HTML è costituito da una serie di etichette o tags che definiscono la funzione dell'elemento in esse contenute: titolo, immagine, lista, campo, paragrafo, ecc. Quando un browser legge il documento assegna opportune caratteristiche tipografiche a ciascun elemento. Qui di seguito è riportato come esempio di documento HTML la stessa pagina della **figura 1**.

```
<HTML>
<HEAD>
 <TITLE>Ceneca Corporate Information</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="../images/news.gif">
<BR>
[ <A HREF="../HomePage">Home</A> | <A
HREF="../News">News&Info</A> | <A HREF="../
Products">Products</A> | <A
HREF="HomePage">Home</A> | <A HREF="mailto:
PMfeedback@www.Ceneca.com">Feedback</A> ]
<HR SIZE=5>
<H4>In the News ...</H4>
</BODY>
</HTML>
```

I limiti

PageMill 1.0 supporta HTML 2.0 e alcune estensioni di Netscape come l'allineamento centrato, i colori o i motivi per lo sfondo e per il testo. Non sono invece supportate le tabelle, anche se gli autori sostengono che ci stanno lavorando, né la possibilità di allineare il testo intorno ad un'immagine. L'utente che desidera utilizzare le estensioni HTML non supportate dal programma può comunque inserire delle etichette (tag) in linguaggio HTML e applicare il formato "row HTML".

D'altra parte questa possibilità, pur essendo supportata, è contraria allo spirito del programma, poiché viene meno la corrispondenza fra ciò che si vede nella pagina di PageMill e ciò che verrà visualizzato dal browser Web.

PageMill è per ora disponibile solo in ambiente Macintosh; in futuro verranno realizzate anche le versioni per Windows e Unix. Richiede un Macintosh con System 7 o successivo, almeno 3 Mb di memoria e il monitor a colori.

È inoltre necessaria l'estensione Drag&Drop, inglobata nel System 7.5. È disponibile sia la versione PowerPC sia quella per i Macintosh basati sui processori della serie 680x0.

SiteMill

PageMill si posiziona come un programma entry level per la creazione e gestione di pagine Web. Coloro che progettano siti più complessi possono in qualsiasi momento passare a SiteMill, un programma che oltre a supportare tutte le funzionalità di authoring di PageMill offre strumenti e funzionalità per la gestione di un server Web, come la possibilità di individuare e correggere eventuali errori nella gestione di un server, spostare e rinominare dei documenti, trovare risorse inutilizzate.

In conclusione, se siete interessati alla creazione di pagine Web, PageMill rappresenta senza dubbio uno degli ambienti di Web publishing più validi oggi in circolazione. L'interfaccia grafica WYSIWYG, gli strumenti offerti e la qualità intrinseca del programma, garantiscono ottimi risultati indipendentemente dal browser Web utilizzato.

■ *Silvia Marucci*

STAMPANTI LEXMARK.
L'UNICO LIMITE AI NOSTRI COLORI È LA TUA FANTASIA.

LINTAS

Immagina colori precisi. Forti. Tenui. Ricchi. Noi li faremo diventare realtà. Una stampante Lexmark può riprodurre tutti i colori dei tuoi sogni. Fino a 16 milioni! Per i tuoi clienti, il tuo lavoro, il tuo divertimento e tutto ciò che vuoi. C'è sempre una stampante Lexmark per esprimere l'artista che c'è in te. Per saperne di più sulle stampanti a colori Lexmark e conoscere qual è il Rivenditore più vicino, telefona al Numero Verde 167-835018

A sole lire 650.000 IVA esclusa.
3 anni di garanzia con sostituzione della stampante a domicilio.



Color Jetprinter 1020

LEXMARK™

ADVANCING THE ART OF PRINTING

Lettore multiplo di CD-ROM



Nakamichi MBR-7.4

Pro:
Costruzione robusta e meccanica silenziosa; molto veloce (è un quadrupla velocità); ottimo rapporto prezzo/prestazioni e ottima flessibilità operativa

Contro:
Settaggio porta SCSI tramite microswitch; manuali molto sintetici (16 pagine in tutto, tra hardware e software) non in italiano

Produttore:
Nakamichi Corp.

Distributore:
Hot Line
tel. 0376/391439

Prezzo:
lire 990.000 + Iva

Vi ricordate i primi CD-ROM drive? Oggetti misteriosi per dischetti lucenti, che eran pozzi di scienza... ma più lenti delle carriole.

Poi uscirono i "doppia velocità", poi i "tripla"; oggi imperano i "quadrupla" e si vedono i "sestupla". I famigerati "caddy" sono ignominiosamente finiti nei musei degli orrori. La scelta di titoli è diventata talmente vasta che... un drive non basta più.

A dir la verità, già qualche anno fa alcuni produttori misero sul mercato CD drive multipli ma non ebbero molto successo a causa, principalmente, della macchinosità e lentezza del sistema.

Prima di iniziare a lavorare occorreva caricare tutti i CD che si voleva avere in linea in una sorta di "caddy multipiano", che richiedeva diversi minuti per essere montato. E guai a voler cambiare un singolo disco: occorreva interrompere il lavoro, espellerli tutti, estrarre dal lettore il mega-caddy, effettuare la sostituzione, o aggiunta, del CD incriminato ed infine far ripartire il tutto. Come minimo, dieci minuti persi!

La giapponese Nakamichi oggi ci riprova, con un prodotto che elimina in un colpo solo quasi tutte le limitazioni dei prodotti di allora.

Un'idea brillante

Anzitutto il concetto di caddy multipiano è definitivamente accantonato.

In sua vece è stato usato un sofisticato sistema di caricamento in perfetto stile juke-box. Una fila di pulsantini, numerati da 1 a 7, appare sul frontale dell'unità, sopra al classico cassettino scorrevole di caricamento. Premendo quello con il numero 1 il cassetto fuoriesce, riceve il CD e poi si richiude: il dischetto viene sistemato, all'interno, nell'alloggiamento di lettura previsto per il CD 1. Se si preme il 2 lo stesso cassetto, imperterrito, si riapre, ma questa volta il CD che depositeremo sul suo piano verrà piazzato nell'alloggiamento CD 2. E così via, fino ad un massimo di sette.

Mano a mano che i dischetti vengono caricati sono subito montati sulla scrivania del computer per cui, ad inserimento completato, non ci sono ulteriori tempi morti.

Ma il bello è che, grazie a questo sistema, è possibile inserire i CD mano a mano che servono, non necessariamente tutti assieme, e, cosa ancor più importante, se ne può sostituire uno qualsiasi senza bisogno di espellerli tutti e quindi senza dover per forza interrompere il lavoro in corso con gli altri.

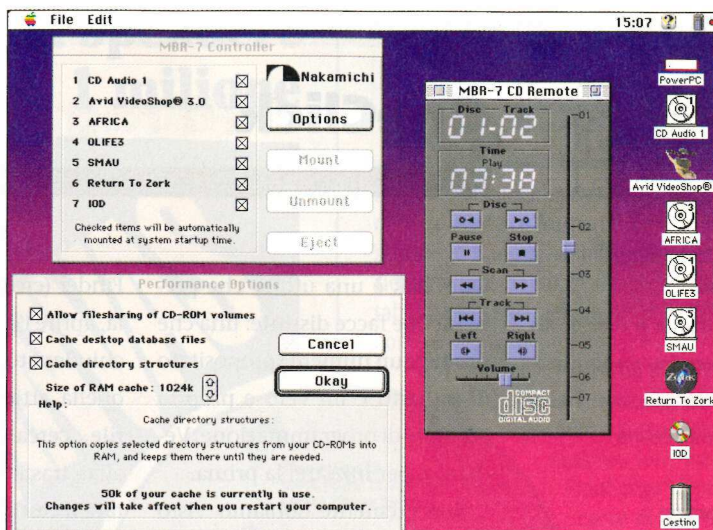
Da questo punto di vista è veramente come avere sette CD drive diversi ed indipendenti, con in più il vantaggio di un unico indirizzo SCSI.

Ma se si vuol la botte piena...

Ho appena detto: "Da questo punto di vista...". Da altri, no.



Il look del Nakamichi MBR-7.4 denota da subito una delle caratteristiche di questo lettore multiplo di CD-ROM: la robustezza



I pannelli di controllo del lettore CD-ROM Nakamichi: a destra quello per l'ascolto dei CD audio; a sinistra il Controller, che permette sia di assegnare spazio su disco come cache, per velocizzare l'accesso, sia di condividere i volumi in rete

Perché il sistema di lettura resta pur sempre uno ed uno soltanto. Quindi incapace di leggere più CD-ROM contemporaneamente!

In sostanza, i dischi sono tutti presenti sulla scrivania e si può passare dall'uno all'altro come se niente fosse, ma non è possibile, ad esempio, visionare un filmato QuickTime presente su uno mentre si attende il risultato di una ricerca su un database presente su di un secondo e si ascolta un brano di musica letto da un terzo. Nell'esempio citato, o si cerca, o si vede, o si sente; non è possibile fare tutte e tre le cose assieme.

Ma questo è l'unico limite di questo CD-ROM drive. Per il resto è una macchina senza compromessi.

Alla grande

L'installazione è questione di un attimo: si collega il drive (la terminazione è interna, attivabile tramite un microswitch esterno nel caso la macchina sia l'unica, o l'ultima, di una catena SCSI), si copia un'estensione nella Cartella Sistema e si è pronti a partire.

Da notare che si può collegare la macchina pure ad una coppia di altoparlanti amplificati, o ad un impianto stereofonico, in quanto sono presenti sul retro anche due uscite audio stereo (canale sinistro/canale destro) con spinotti RCA standard. Sul frontale, una presa mini-jack ed un regolatore di volume consentono un tranquillo ascolto in cuffia. Viene fornito di serie il software di sistema sia per MacOS sia per personal computer Windows/DOS.

L'unico piccolo appunto che si può fare, dal punto di vista della semplicità di installazione, è relativo alla scelta del meccanismo di settaggio del numero di catena SCSI: tramite tre oscuri microswitch anziché per mezzo del ben più immediato sistema a rotazione, ormai diffusissimo.

La carrozzeria è interamente metallica ed appare molto robusta e compatta. Lo scorrimento del cassetto di caricamento è dolcissimo e silenzioso ed i pulsanti sono del tipo a sfioramento.

La meccanica e l'elettronica sono all'altezza delle migliori: quadrupla velocità ed interfaccia SCSI-2. Il software prevede di serie un esteso sistema di caching su disco come, in altri casi, è ottenibile solo tramite costose aggiunte di terze parti. Il tutto dà l'impressione di un oggetto solido, ben costruito e curato nei dettagli, funzionale e molto veloce.

A chi serve?

Visto il prezzo, davvero invitante in rapporto alle sue caratteristiche, direi che il Nakamichi MBR-7.4 può essere utile a chiunque: può infatti capitare a tutti, prima o poi, di avere la necessità di consultare un CD-ROM mentre si sta già lavorando con un altro!

Ma se siete un'azienda ove l'archivio storico risiede su diversi dischi; se siete un autore di libri che vuole avere in linea nello stesso momento un dizionario, un'enciclopedia ed un atlante mentre stende il suo futuro best seller; se la vostra macchina è un server di rete e volete mettere in linea diverso materiale di consultazione; insomma, se avete qualche volta pensato che un solo drive sia troppo poco per voi... allora il Nakamichi MBR-7.4 non ha rivali: con l'unica limitazione cui ho accennato prima, realizza veramente il miracolo della moltiplicazione dei CD-ROM e dei drive.

■ *Ernesto La Guardia*

Utility per creare macrocomandi



OneClick

Pro:
Semplice e comodo da usare; facilmente personalizzabile; nessuna incompatibilità

Contro:
A volte non funzionano i Balloon Help; prezzo elevato

Produttore:
WestCode Software

Distributore:
VideoCOM
tel. 0383/366712

Prezzo:
lire 220.000 + Iva

OneClick è una utility che presenta due facce distinte: una che produce un numero spropositato di pulsanti e un vero e proprio software di programmazione. Vediamo, per iniziare, la prima.

Recentemente abbiamo visto moltiplicarsi quei programmi che fanno comparire sulla scrivania delle strisce piene di pulsanti capaci di aprire i pannelli Monitor o Suono e così via; OneClick ha moltiplicato il concetto per cento e lo schermo risulta tappezzato da strisce piene di pulsanti.

Beh, forse abbiamo esagerato, comunque una striscia verticale, sulla sinistra, contiene 11 pulsanti relativi alle operazioni del Finder (creare una nuova cartella, aprire l'elemento selezionato, chiudere tutte le finestre tranne quella attiva, avere info su un file, cercare, duplicare, creare alias, trasferire nel cestino e svuotare il cestino). Una striscia orizzontale contiene 13 pulsanti per riavviare il System, spegnere il Mac, regolare i colori e il livello sonoro, aprire Scelta Risorse, i Pannelli di Controllo o la Cartella Sistema e così via. La striscia ospita anche data e ora. In alto a destra una striscia contiene le icone delle applicazioni aperte, in modo da passare con un clic da una all'altra. Infine un menù a comparsa (solo con il System 7.5) rende accessibili le applicazioni aperte più di recente.

Fin qui, nulla di nuovo. Ma la vera forza di OneClick è nella capacità di entrare nelle applicazioni per carpirne i comandi e trasformarli in pulsanti.

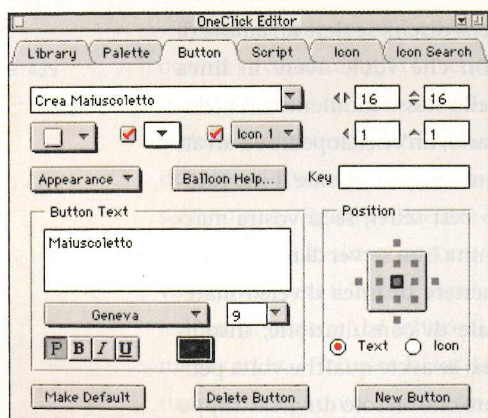
La libreria di OneClick contiene pulsanti già pronti per 18 applicazioni, tra cui FileMaker Pro, PageMaker 5.0, ClarisWorks, Illustrator 5.5 e Photoshop 3.0; i pulsanti compaiono quando si lancia l'applicazione: se non servono tutti, si possono rimuovere.

Invece, per creare qualcosa di nuovo, basta scegliere OneClick Editor (dalla barra dei menù che si insedia in tutte le applicazioni), creare una nuova palette e scegliere New Button. Se Library contiene il pulsante adatto, lo si trascina nella palette, si chiude l'Editor ed esso diviene subito attivo. Se, invece, la funzione desiderata non è già contemplata, dopo aver scelto New Button si chiude l'Editor, si fa clic sulla palette tenendo premuti Comando e Opzioni e subito appare un nuovo pulsante con un menù a comparsa da cui si sceglie Record: da questo momento, ogni azione viene registrata. Premendo di nuovo il pulsante, termina la registrazione.

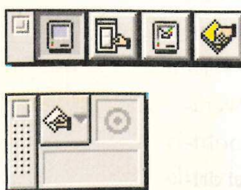
Qualora queste semplici operazioni non fossero sufficienti per configurare un pulsante legato ad un'azione particolarmente complessa, è necessario ricorrere alla stesura di un vero e proprio script. Ecco allora il secondo manuale (230 pagine), con la spiegazione del linguaggio Easy Script, strumento accessibile, ma riservato ad utenti dotati di un po' di volontà e di tempo.

OneClick gira su ogni Mac dall'LC in su, con 4 Mb di RAM e System 7. Dopo un'iniziale impressione di "déja vu" ci siamo lasciati conquistare dal programma, che è veramente ben concepito, non presenta incompatibilità e si rivela prezioso per accelerare il proprio lavoro.

■ *Giorgio Boccalari*







A sinistra e in basso, i pulsanti e le palette aggiunte da OneClick; in alto OneClick Editor, che in poco tempo permette di creare pulsanti per ogni esigenza

17:00 • 18-09-1995

Scanner desktop a colori



Mustek Paragon 1200 SP

Pro:
Risoluzione elevata; buono il rapporto tra qualità e prezzo

Contro:
Controlli limitati in fase di acquisizione; documentazione insufficiente

Produttore:
Mustek

Distributore:
Lead
tel. 0332/870780

Prezzo:
lire 2.250.000 + Iva

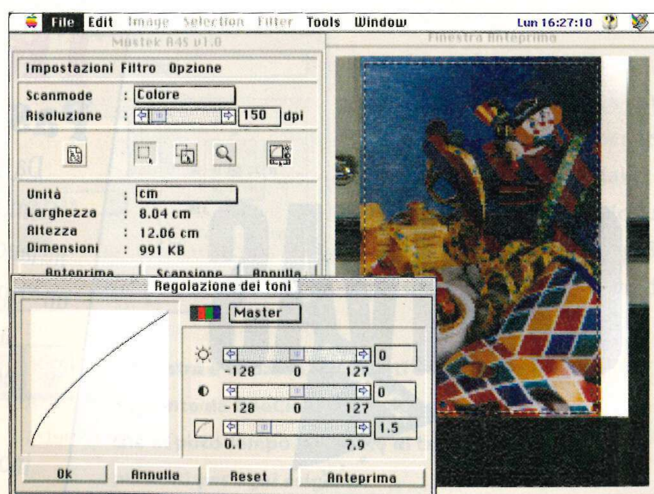
Per chiunque si occupi di grafica, uno scanner piano a colori rappresenta un accessorio di cui non si può più fare a meno e per molti la necessità di acquisire anche originali trasparenti è un'esigenza quotidiana. Ben vengano quindi offerte come quelle della Lead, distributrice per l'Italia degli scanner Mustek, che ha deciso di commercializzare il modello Paragon 1200 SP fornendo il modulo per trasparenze come corredo standard, oltre tutto a un prezzo che può essere ritenuto piuttosto interessante.

Le sue caratteristiche tecniche sono davvero notevoli: la risoluzione reale è di 600 x 1.200 dpi e per la lettura del colore vengono utilizzati 30 bit, caratteristiche che fino a qualche anno fa erano prerogativa solo di modelli ben più costosi. L'elettronica interna utilizza infatti un convertitore a 10 bit per canale, cosa che permette quindi di distinguere fra 1.024 diversi livelli per colore. Il dispositivo di lettura impiega un'unica lampada bianca e un CCD a colori permette di effettuare la scansione con un unico passaggio. I dati inviati al computer, attraverso l'interfaccia SCSI, sono comunque a 8 bit ed è prevista la possibilità di scaricare curve per la correzione del gamma dal programma di gestione, funzione che però non sembra essere prevista dal software che abbiamo avuto a disposizione per la prova. Questo consiste in un modulo aggiuntivo di acquisizione conforme alle specifiche di Photoshop e che può anche essere utilizzato con il programma Color It! della Microfrontier, fornito gratis con lo scanner.

Color It! è un software per il trattamento di immagini sufficientemente potente e strutturato in maniera molto simile al più conosciuto Adobe Photoshop. Da un punto di vista del suo impiego nel settore della prestampa, la maggiore limitazione di Color It! consiste nel fatto che, pur essendo prevista la possibilità di convertire le immagini da RGB in CMYK con un controllo abbastanza accurato sul risultato finale, le immagini a colori possono essere visualizzate solo quando si lavora in modalità RGB.

Il modulo di acquisizione non mette a disposizione alcuno strumento per valutare la resa cromatica o tonale delle immagini e i controlli sono limitati alla regolazione di luminosità, contrasto e gamma; il controllo della resa dei dettagli è possibile mediante l'applicazione di una serie di filtri già in fase di acquisizione.

Con lo scanner viene anche fornito un software per il riconoscimento ottico del testo (OCR), una versione limitata del programma TextBridge della Xerox Imaging Systems, limitata per il fatto che è in grado di elaborare testi solo in lingua italiana o inglese, non dispone cioè dei set di caratteri specifici per le altre lingue. Per l'utilizzo di TextBridge è necessario operare in una maniera perlomeno inusuale:



Il modulo di acquisizione dello scanner Paragon 1200 SP con in primo piano la finestra per il controllo dei parametri di scansione

l'estensione necessaria è infatti un accessorio per Scelta Risorse conforme allo standard ISIS (Image and Scanner Interface Specification) che andrà appunto selezionato prima di poter effettuare le scansioni dal programma OCR.

Se la fornitura di software è da ritenersi sufficiente per un proficuo impiego di questo scanner, la documentazione non si è dimostrata all'altezza. L'eccessiva sinteticità del manuale, costituito in tutto da una quindicina di pagine, e la mancanza di esempi di scansioni possono rendere difficoltoso l'approccio a questo prodotto se già non si ha un'esperienza specifica in materia.

Inoltre, il manuale che ci è stato fornito era relativo a una vecchia versione del modulo di acquisizione e quindi non riportava la descrizione di alcuni comandi che pure sono presenti nel modulo stesso. Interpellato in proposito, il distributore ci ha comunque assicurato che il manuale aggiornato dovrebbe essere disponibile a breve e sarà prontamente inviato a quanti non ne fossero ancora in possesso.

Anche in batch

Documentazione a parte, l'utilizzo dello scanner non ci ha creato particolari problemi. I tempi di scansione sono molto contenuti, una ventina di secondi per l'anteprima a colori dell'intera area di scansione e circa mezzo minuto per l'acquisizione di un'immagine corrispondente a un file di 1 Mbyte.

Anche con immagini più corpose i tempi si mantengono entro livelli più che accettabili (80" per un file di 8 Mb), ma raddoppiano attivando i diversi filtri a disposizione, come Aumenta definizione o Effetto moirè. Quest'ultimo, che dovrebbe migliorare i risultati nel caso di acquisizione di originali retinati, non si è dimostrato molto efficiente e il risultato che si ottiene è in pratica equivalente a una leggera sfocatura delle immagini.

Utilizzando risoluzioni superiori a quella reale, i tempi aumentano sensibilmente dato che l'interpolazione viene gestita via software. Il valore massimo possibile, ben 9.600 dpi, ci sembra che sia un po' esagerato per le caratteristiche di questo scanner: infatti, già con una risoluzione di 1.200 dpi, un leggero errore di registro fra i tre colori causa una certa sfocatura dell'immagine, che viene amplificata aumentando la risoluzione.

Con originali opachi e utilizzando la funzione di Esposizione automatica si ottengono immagini praticamente esenti da dominanti di colore, ma con un contrasto abbastanza basso, per cui può essere necessario intervenire sull'apposito controllo. Le cose vanno decisamente meglio nel caso di originali trasparenti, per cui è di solito sufficiente regolare solo il valore del gamma.

Il modulo di acquisizione non sembra in grado di sfruttare il fatto che lo scanner effettui la lettura di ciascun colore a dieci bit; basta infatti impostare un qualsiasi valore di gamma diverso da uno per ritrovarsi un'immagine molto simile a quella che si otterrebbe con uno scanner a otto bit. Il contenuto di informazioni presente nelle immagini acquisite è tuttavia più che sufficiente per consentirne eventuali correzioni, ma da uno scanner in grado di leggere 10 bit per canale ci saremmo francamente aspettati qualcosa di più.

Una possibilità abbastanza interessante, offerta dal modulo di acquisizione, è quella di effettuare la scansione in modalità batch: ponendo sul piano dello scanner più originali, è possibile definire parametri di acquisizione diversi per ciascuno di essi e effettuare poi la scansione definitiva senza ulteriori interventi.

Per quanto riguarda infine il riconoscimento del testo, Xerox TextBridge si è dimostrato molto accurato e veloce: con originali di buona qualità sono sufficienti 40 secondi per l'elaborazione di una pagina, a cui ne vanno aggiunti circa 30 per la scansione. Il testo può essere salvato in diversi formati e ne viene rispettata la formattazione, compresa l'attribuzione dei diversi caratteri presenti nell'originale.

■ *Mauro Baldacci*



Particolare di un fotocolor 10 x 12 acquisito con risoluzione di 600 dpi

Utility



Aladdin Desktop Tools

Pro:
Utility funzionali; facilmente regolabili; ottima compatibilità

Contro:
Aggiungono 7 tra estensioni e pannelli di controllo; a volte il cestino non si svuota completamente; non tutte le utility sono allo stesso livello

Produttore:
Aladdin Systems

Distributore:
VideoCOM
tel. 0383/366712

Prezzo:
lire 180.000 + Iva

Da un po' di tempo ormai, tutti presi dal ritmo frenetico con cui i sempre nuovi Mac che si affacciano alla ribalta attirano la nostra attenzione (per non parlare dell'acquolina in bocca che suscitano!), non dedicavamo un po' di spazio a ciò che serve per rendere il Mac un po' più veloce e scattante.

Una cosa è sicura: nuovo o vecchio che sia, non c'è mai limite all'aspirazione di vedere il nostro Mac sempre più veloce e (sovrac)carico di potenzialità. Ecco, dunque, arrivato il momento di vedere che cosa sono e come funzionano gli Aladdin Desktop Tools (per brevità: ADT).

Uno stuolo di utility

Se non siete nuovi del mondo Mac ricorderete certamente il nome di Victor Tan: laureando in medicina e con pochi soldi in tasca, si era potuto permettere un modesto SE; passati pochi giorni, però, la velocità limitata dell'SE l'aveva un po' deluso e il nostro Victor, dopo aver sfogliato sommariamente i ponderosi volumi Inside Macintosh, aveva realizzato lo splendido shareware SpeedyFinder. Perché tutta questa manfrina? Perché SpeedyFinder ora non esiste più e, dopo essersi sdoppiato, è entrato a far parte degli ADT sotto i nomi di Desktop Makeover e di SpeedBoost.

SpeedBoost presenta diverse funzionalità: innanzi tutto accelera le operazioni del Finder durante la duplicazione o la copiatura dei file o nello svuotamento del cestino; oltre a consentire all'utente di scegliere la quantità di memoria da utilizzare (purtroppo non c'è più l'opzione All Available, ma si può arrivare ad utilizzare fino a 8 Mb di memoria), permette di svolgere queste operazioni in background, fatto particolarmente utile nel caso di copie multiple o di file molto grossi; se lo si desidera, un suono avverte quando l'operazione è stata completata.

Non abbiamo ritenuto di dover condurre delle prove esaustive per valutare rigorosamente il risparmio di tempo (circa il 45%) perché lo svolgimento in background consente di passare immediatamente ad altre attività (**figura 1**).

Desktop Makeover, invece, associa ai menù dei comandi da tastiera (per esempio: Mela-T per vuotare il cestino); naturalmente le funzioni e i comandi possono essere scelti a piacere; con il cosiddetto Document Linking si evita la comparsa di quel fastidioso messaggio che ci ricorda che non abbiamo l'applicazione adatta per aprire un certo documento e così, se non possediamo MacWrite, possiamo utilizzare al suo posto ClarisWorks (ogni "link" viene memorizzato); molto utile ci pare anche la possibilità di associare ai dischetti un'icona colorata, non tanto per motivi estetici, quanto per distinguere quelli a doppia densità da quelli ad alta densità, oppure per riconoscere, all'atto dell'inserimento, i floppy protetti in scrittura o

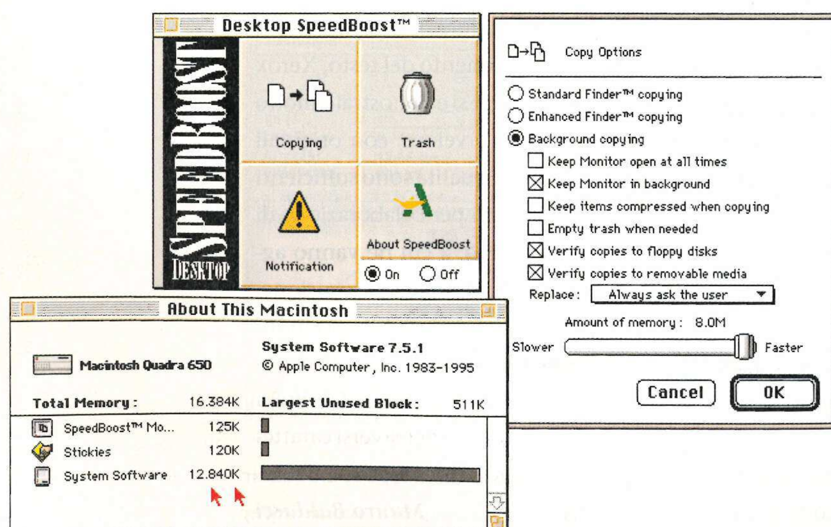


Figura 1. SpeedBoost offre la possibilità di personalizzare l'operazione di copiatura. Notate come si gonfia il System quando la copiatura sta andando al massimo

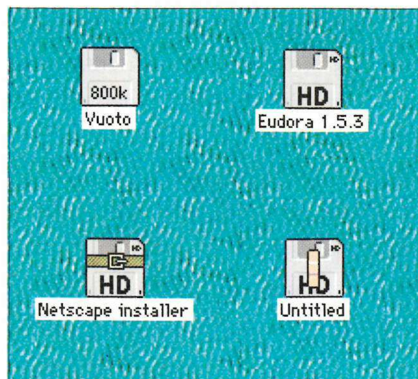


Figura 2. Desktop Makeover rende distinguibili i floppy a doppia densità (con la scritta 800 K) da quelli ad alta densità (HD) nonché i floppy protetti in scrittura (cintura) e quelli rovinati (cerotto)

quelli difettosi (figura 2).

Forse anche voi, dopo aver installato il System 7.5, per risparmiare un po' di spazio sul disco rigido avete evitato di montare QuickDraw GX; che cosa c'entra questo? Desktop Printer consente di creare l'icona di una o più stampanti da piazzare dove si vuole sulla scrivania: d'ora in poi, quindi, per cambiare stampante non sarà più necessario andare a frugare dentro Scelta Risorse ma, soprattutto, la stampa potrà iniziare per semplice trascinamento di un file sopra tali icone.

Un altro elemento interessante del pacchetto è Desktop Viewer, che consente di guardare all'interno degli archivi compressi con StuffIt come fossero delle semplici cartelle; ma non c'è da stupirsi più di tanto, dato che la casa produttrice è la medesima.

All'assalto dei menù

Veniamo ora al Magic Menu che, come dice il nome, si va ad installare nella barra dei menù del Finder, a destra del menù Altro, e che raccoglie diverse opzioni, come la possibilità di creare un

alias di un file, spostare o copiare file direttamente in una destinazione precisa, vedere (di nuovo) il contenuto degli archivi di StuffIt o ricevere informazioni molto dettagliate sul contenuto di un file, ossia Tipo, Creatore nonché vari finder flag (locked, inited, invisible...).

Però l'elemento che ci pare più interessante ed innovativo è Gather: è la prima volta che incontriamo un'utility capace di risolvere un problema semplice, ma che può anche far perdere parecchio tempo. Quando si intendono riunire diversi file in una stessa cartella, si deve prima di tutto creare la nuova cartella e poi andare a cercare i singoli file per trascinarveli dentro ad uno ad uno. Ora non più: basta selezionare con un clic i file e poi scegliere l'opzione Gather dal predetto menù per vederli istantaneamente riuniti in una sola cartella.

Pur se indirettamente, anche Desktop Shortcut ha a che fare con i menù perché ne installa uno suo in ogni dialogo del tipo Apri o Salva; in questo modo l'utente non deve più navigare faticosamente alla ricerca della destinazione più appropriata (**figura 3**).



Figura 3. Desktop Shortcut facilita la navigazione nei dialoghi Apri e Salva di tutte le applicazioni. Il piccolo menù è indicato dalla freccia rossa (in alto)

Qualcuno potrebbe pensare che non ci sia poi nulla di nuovo rispetto a SuperBoomerang delle Now Utilities; è proprio così anzi, a nostro parere, l'accoppiata SuperBoomerang-Now Menu rimane ancora insuperata; vi è però un particolare notevole e decisamente utile per chi ha spesso a che fare con gli archivi di StuffIt: detti archivi vengono visti da Desktop Shortcut come se fossero delle qualsiasi cartelle, con tutto il contenuto chiaramente in mostra.

A questo punto ci sarebbe piaciuta la possibilità di trasferire un file da salvare, direttamente dentro un archivio (per risparmiare il tempo della compressione); noi ci abbiamo provato ripetutamente, ma purtroppo... senza successo (d'altronde, neanche il manuale parla di questa possibilità).

Per ultimo abbiamo lasciato Secure Delete, utility senza grosse pretese, che si occupa di cancellare file in modo tale da renderne impossibile il recupero da parte di programmi appositi, come Norton FileSaver o Public Utilities. Di solito, quando si svuota il cestino, i file non sono veramente cancellati dal disco; ciò che avviene è la semplice rimozione del loro nome dalla directory; ciò fa sì che Macintosh sappia che il posto precedentemente occupato è ora disponibile per accogliere altri file.

La distruzione fisica avviene solo quando il Macintosh scrive altri dati nello spazio dichiarato libero ed è proprio questo che fa Secure Delete: quando vi si trascina sopra un file, dopo aver atteso la conferma da parte dell'utente, lo spazio occupato dal file viene ricoperto con dati senza senso, in modo da rendere impossibile ai soliti spioni di turno di ficcare il naso in ciò che è stato cestinato.

La resa dei conti

Gli Aladdin Desktop Tools girano su ogni Mac purché dotato di hard disk, richiedono System 7 e almeno 2 Mb di RAM (meglio ancora se 4).

Come ogni "compilation" che si rispetti, anche gli ADT contengono utility di vario livello: alcune più interessanti, altre meno; noi siamo rimasti impressionati da SpeedBoost, Makeover, Desktop Viewer e Gather. Segnaliamo inoltre che su Internet, alla pagina Web della società americana (http://www.aladdinsys.com/) è presente l'aggiornamento dalla versione 1.0 alla 1.0.1, che non presenta nuove funzionalità ma solo alcune migliorie in termini di stabilità e robustezza.

Unico dato negativo: in un colpo solo vi trovate ben 7 Init in più (4 pannelli di controllo e 3 estensioni) che si riducono a 6 se avete già i Viewers di StuffIt. ■

Giorgio Boccalari

Corrispondenza cromatica



Pantone ColorDrive

Pro

Affidabilità; facilità di utilizzo; gestione completa di tutte le librerie colore esistenti

Contro:

Gestione delle librerie colore in formato EPSF per alcune applicazioni piuttosto articolata

Per informazioni:

Pantone
tel. 001/201-9355500

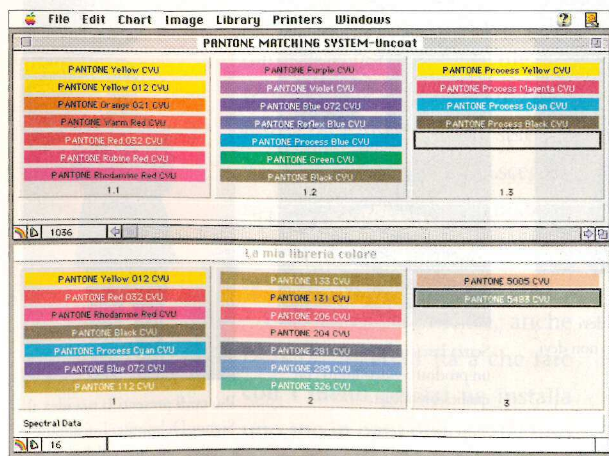
Prezzo:

229 dollari

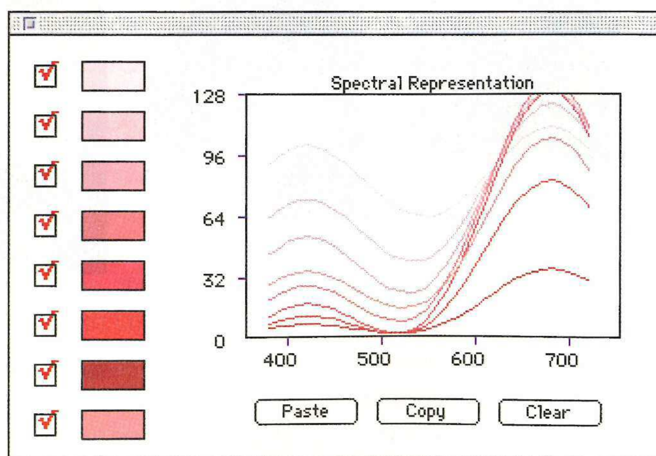
Quando nel 1963 il signor Lawrence Herbert, laureato in chimica, inventò un nuovo sistema per identificare, codificare e creare i colori cercando di risolvere gran parte dei problemi legati alla riproduzione fedele delle tinte nelle arti grafiche, nessuno poteva immaginare come questo sistema potesse diventare uno standard di riferimento. Da allora, Pantone ha sviluppato librerie colore specifiche per specifici settori quali la grafica, il design industriale, l'arredamento e la moda. Ognuno di questi ambiti ha particolari necessità per il design e la produzione. La conseguenza di tutto ciò è che i vari sistemi colore Pantone non sono perfettamente identici fra di loro; a volte capita che alcuni progetti grafici non vengano limitati all'utilizzo della sola carta stampata, ma vengano replicati su materiali e formati differenziati, comprendendo anche plastica, metallo o stoffa.

ColorDrive si propone come il software di riscontro incrociato per tutti i sistemi colore, non solo Pantone, con lo scopo di migliorare la comunicazione fra progettista e fornitore e semplificare lo sviluppo di prodotti con colori coordinati. La caratteristica più evidente di questa applicazione è rappresentata dalla possibilità di creare librerie colore personalizzate partendo da altre librerie o costruendole appositamente per il progetto ed il sistema stampante utilizzati; per ottenere i migliori risultati è necessario innanzitutto calibrare finemente la strumentazione di supporto e cioè il monitor e la stampante. L'operazione può essere iniziata attivando e personalizzando l'estensione ColorSync dal Pannello di Controllo e venire ulteriormente definita attraverso la voce Matching Options del menù Edit: la finestra di dialogo permette di impostare al meglio i profili colore e il sistema di confronto fra monitor e periferica. I tre metodi impiegati per il confronto sono rispettivamente l'opzione Saturation, per chi desidera definire un'area colore adatta per la business presentation; l'opzione Colorimetric se si utilizzano i colori piatti, mentre l'opzione Perceptual è indicata per il trattamento di immagini fotografiche.

La funzione Simulate, nella stessa finestra, permette di preparare i colori già calibrati per un'eventuale stampa su altra periferica che non sia la vostra, come ad esempio una fotounità di un



Ogni tinta può essere spostata da una libreria all'altra tramite drag&drop. Il numero che appare in basso a sinistra della finestra ci dice quanti colori sono compresi nella libreria



A prima vista due tinte possono sembrare identiche ma la loro diversità può essere visualizzata solo attivando la funzione della rappresentazione spettrale

service bureau; inoltre per definire al meglio il profilo ColorSync che avete selezionato, potete ricalibrare anche il bianco ed il nero assoluti della stampante e cioè il punto più chiaro e riflettente ed il punto più scuro ed assorbente a cui la periferica può arrivare: tutta questa preparazione vi permette la totale affidabilità delle tinte che vengono riprodotte sullo schermo.

Le librerie colore

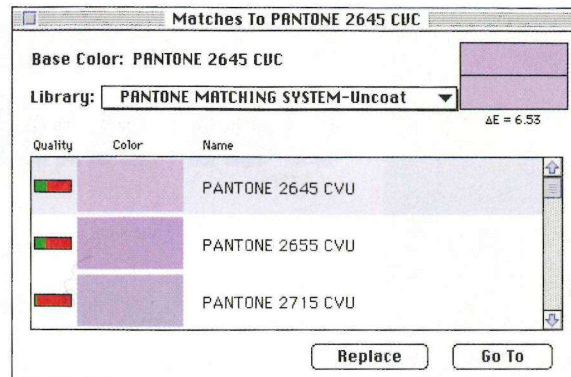
La finestra di lavoro che appare, dopo aver lanciato l'applicazione, è vuota e divisa in tre colonne che possono essere riempite con le librerie colore contenute nel menù Library o importate da altre applicazioni; ColorDrive, infatti, mette a disposizione tutte le librerie Pantone esistenti, non solo quelle conosciute per la stampa in quadricromia su carta patinata o uso mano, ma anche quelle che vengono utilizzate per il metallo, la stoffa e la plastica. Nel caso, invece, abbiate l'esigenza di attingere informazioni al di fuori di questo software, potete manipolare ed estendere le librerie colore contenute in altre applicazioni che supportino il formato Pantone come Illustrator, Photoshop, FreeHand, PageMaker, Canvas, Painter, CorelDraw, Micrografx Designer e XPress.

ColorDrive contempla anche la possibilità di importare i colori attraverso uno spettrofotometro, cioè uno strumento che legge i colori direttamente da qualsiasi materiale e che, durante questo processo, non viene influenzato dalla luce dell'ambiente dove è posto l'oggetto in questione. Lo spettro risultante viene visualizzato con un grafico dal quale è possibile estrarre le tinte desiderate e posizionare le stesse all'interno di qualche libreria.

Il confronto fra i colori contenuti nelle librerie avviene tenendo conto non solo dell'hardware, ma anche dal modello colore entro il quale viene definita la tinta. Con ColorDrive è possibile esplorare gran parte dei modelli colore maggiormente conosciuti come RGB, CMYK, HLS, CIE, YIQ, XYZ, L*a*b, L*u*v, 20nm, 10nm.

Alla ricerca della tinta

A volte lo spazio colore descritto da questi modelli colore non coincide e può capitare che una tinta espressa nel sistema RGB possa non essere compresa nel sistema CMYK e, come si dice, risulti fuori gamma. A questo punto, ogni tinta personalizzata può essere però ricondotta all'interno delle librerie Pantone attraverso la funzione Closest Pantone Color Match: questa funzione, che si trova sotto la voce Chart della barra del menù principale, si preoccupa, confrontando il colore base con quelli della libreria Pantone, di cercare ed esporre in ordine di affidabilità tutte le tinte che risultano più vicine all'originale. Nella finestra di dialogo viene visualizzata, oltre alla tinta ed al nome di questa, anche una barra che a colpo d'occhio ci fa capire qual è il colore da utilizzare: se la barra è completamente verde, la sovrapposizione risulta perfetta, se invece il colore è meno affidabile, la barra ce lo segnalerà con una quantità di rosso crescente.



La finestra di dialogo della funzione Closest Pantone Color Match ci dà anche un'indicazione numerica della qualità del confronto fra le tinte. In alto a destra, sotto le rappresentazioni dei colori, appare il valore del delta e cioè la distanza che intercorre fra un colore e l'altro: i valori sotto il 4 rappresentano un buon confronto

Una volta create tutte le tinte e inserite nelle librerie, queste possono essere esportate con facilità da un software all'altro: se per esempio avete impostato una libreria colore per XPress, potete utilizzare la stessa in FreeHand senza problemi di compatibilità perché ColorDrive permette di creare un documento leggibile da entrambi le applicazioni nel formato proprietario Pantone ColorDrive. Per i software come quelli per il disegno o la slide-presentation che non utilizzano questo formato, può essere impiegato in alternativa il formato EPSF; l'applicazione deve possedere nella tool palette lo strumento contagocce con il quale sarà possibile "catturare" la tinta, che apparirà con il proprio nome nelle tabelle EPSF create da ColorDrive.

ColorDrive consente di operare correzioni colore, in vista della stampa definitiva, direttamente su immagini precedentemente salvate in formato TIFF.

Più che buono il giudizio finale: la compatibilità con Mac e i software supportati è eccellente e la documentazione di supporto è chiara ed esauriente.

 *Ivano Boscardini*

multimedia

La vetrina dei mille media

Notizie a ruota libera su CD-ROM, manifestazioni sulle ultime tecnologie, prodotti multimediali

a cura di Franco Sarcina

Partiamo con CDfactory, un software realizzato dalla texana **Human Code** (tel. 001/512-4775455) che consente di realizzare titoli interattivi su CD-ROM senza la necessità di programmare. Il software, che contiene tra l'altro un player proprietario per il playback del prodotto multimediale, è particolarmente indicato per creativi ed esperti di comunicazione che, pur non conoscendo un linguaggio di programmazione, desiderano realizzare titoli multimediali. Tra le funzionalità di CDfactory, vi è anche la possibilità di realizzare CD-ROM multipiattaforma Mac/Win.

Mantova tra passato e futuro

Il patrimonio culturale del nostro Paese non sempre viene valorizzato in giusta misura, e splendide realtà artistiche rimangono spesso sconosciute al pubblico. Ben vengano quindi iniziative come quella che è stata resa possibile dalla sponsorizzazione e dal supporto tecnico di Adobe. L'opera riguarda un viaggio interattivo all'interno del Palazzo Ducale, negli appartamenti di Vincenzo I Gonzaga. Grazie infatti ad un progetto dell'architetto Roberto Soggia, realizzato da Roberto Francesco da Celano, è possibile vedere i quadri presenti all'interno dell'appartamento ed ottenere informazioni sulla vita e sul periodo storico di Vincenzo I Gonzaga. L'opera può essere consultata da diversi punti informativi situati all'interno del Palazzo Ducale, che utilizzano Power Mac.



Un esempio delle tastiere "ad alta resistenza" prodotte dalla Lucas

A prova di vandalo

Le tastiere, si sa, sono oggetti delicati e che mal si prestano ad essere utilizzate all'aperto o, peggio, in punti informativi a disposizione del pubblico più vario, tra cui bambini e, purtroppo, anche vandali. In risposta a questo problema, la società inglese **Lucas** (tel. 0044/1535-661144) produce una serie di tastiere "ad alta resistenza", particolarmente adatte perciò in ambienti di lavoro "difficili" (per esempio stazioni per l'estrazione del petrolio) o dove gli "utenti" sono particolarmente indisciplinati.

Tecnologie a Bologna

Dal 13 al 17 aprile del '96 si terrà a Bologna un interessante appuntamento per tutti gli appassionati di informatica, multimedialità e telematica: la pri-

ma edizione del FuturShow. La manifestazione -proposta ed organizzata dal Gruppo Sabatini di Bologna- punterà molto sull'aspetto spettacolare delle nuove tecnologie, proponendo un approccio "interattivo" con il pubblico. L'esposizione verrà divisa in differenti aree tematiche: l'editoria multimediale, le reti e le banche dati, la quotidianità digitale, la simulazione e la realtà virtuale, l'entertainment, la fotografia e la televisione. Per informazioni, contattare ODC al numero 051/766548.



Il videoproiettore Polaview 105 della Polaroid può essere direttamente collegato anche con un Mac

Il proiettore universale

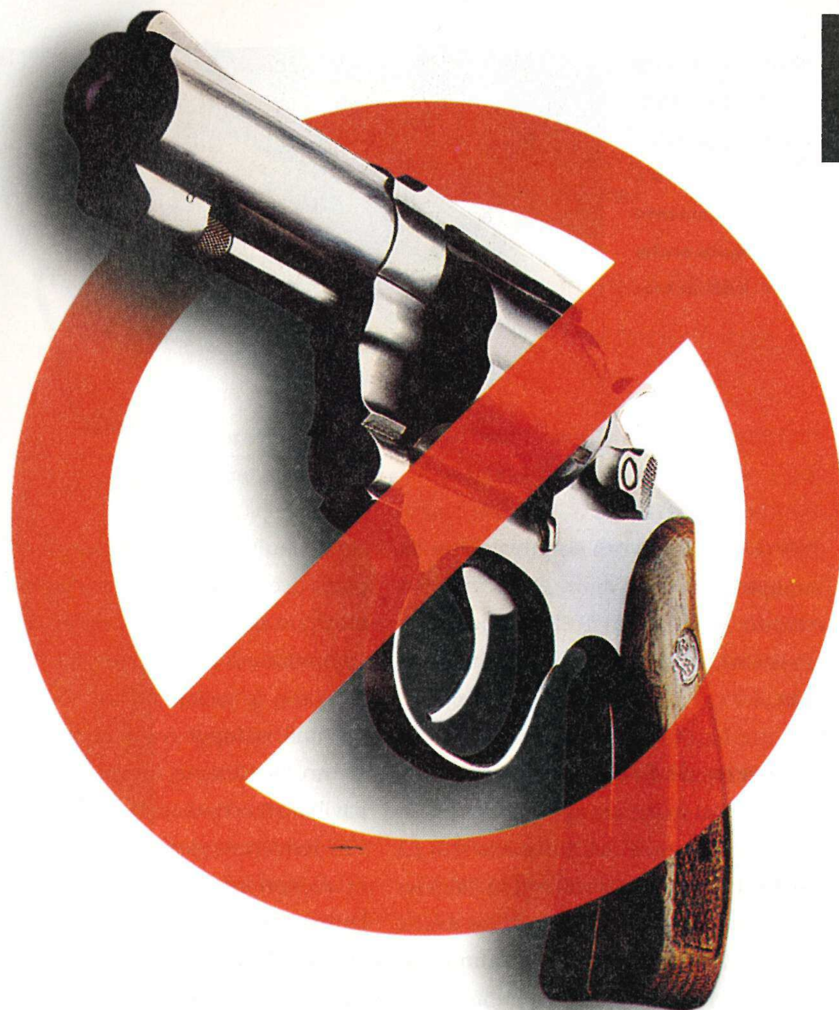
Dimensioni ridotte ed alta luminosità: queste le due caratteristiche più notevoli del videoproiettore Polaview 105 della **Polaroid** (tel. 0332/470031). Basato sulla tecnologia TFT (Thin Film Transistors), Polaview 105 utilizza un sistema ottico con una luminosità di 300 lumen, possiede un obiettivo zoom con focale da 46 a 74 mm, risoluzione di 640 x 480 punti, è dotato di autofocus e telecomando per regolare a distanza contrasto, bilanciamento, risoluzione e stabilità del colore. Il videoproiettore può utilizzare sia segnali televisivi (PAL e NTSC) sia provenienti da computer (Mac e Win). Grazie al peso ridotto -poco più di 10 Kg- e al design, Polaview 105 è molto pratico da trasportare.

In terra di Francia

Per concludere, un appuntamento da scrivere in agenda. A Cannes, dal 9 al 12 febbraio 1996, si svolgerà MILIA '96, The international publishing and new media market. Anche per l'anno prossimo uno dei motivi d'interesse della manifestazione sarà il New talent pavillion, dove 30 artisti multimediali, selezionati da una giuria di esperti internazionali, potranno mostrare al pubblico le proprie opere ed approfittare dell'evento per prendere contatto con le società presenti, in vista di possibili sviluppi commerciali del loro lavoro. Quest'anno, inoltre, il New talent pavillion mostrerà anche lavori "on-line". Chi desiderasse partecipare, potrà ottenere ulteriori informazioni da Martine Colarossi, Club d'investissement media, tel. 0033/1-49832666, E-mail *colarossi@club-media.fr*, indirizzo Web *http://www.club-media.fr/CP/ClubMedia*. ■

moltimedia

Pax



Dopo lunghe giornate di frenetiche lotte per la sopravvivenza tra gli scenari di Doom, Marathon e Descent, il Beppe ha deciso di vivere fino in fondo la sua missione e di mostrare ai suoi discepoli il vero volto dei videogiochi

di Beppe Vedani

Da anni "voce" di primo piano di una importante stazione radiofonica, non perde occasione di regredire allo stadio pre-adolescenziale, abbandonandosi tra le braccia del suo amato Mac, da poco rimodernato a PowerPC, e dei suoi giochi

Mi pare ieri... anzi, prima: giovedì. Come fosse giovedì scorso incontro Fausto Gimondi, allora giovine redattore di belle speranze, che mi dice che vorrebbe metter su una rubrica di giochi per *Applicando*, ma non la solita roba per fare la pubblicità a questa o quella software house. Una cosa diversa perché *Applicando* è diversa dalle altre riviste; una rubrica di commento ai giochi.

«Se ti va l'idea... pensa a un titolo, ne parliamo...» mi dice il Gimondi.

L'idea mi è andata, talché sono qui con questo quarto numero natalizio. Sono talmente emozionato che mi sono dimenticato persino di usare il pluralis majestatis, ora pro nobis. Non ci capiterà mai più.

Buona Pasqua

... tanto per fare gli originali. Eppoi, in questo numero del Mac dei Ragazzi non si parla neanche di un gioco nuovo e il discorso sulle strenne natalizie se lo sciroppano altri. Originale, vero? Su queste pagine si fa un po' di accademia e niente più. E dato che quando si fa dell'accademia bisogna essere anche un po' didascalici, ecco per i nostri lettori quattro appunti -a proposito di giochi- in forma di dialogo tra noi e un nostro discepolo, e che i maestri greci ci perdonino.

Ehilà Beppe

Noi del Mac dei Ragazzi abbiamo un collega di penna e microfono molto simpatico, e di fatto si chiama anche lui Beppe. È anche parecchio colto e musicologo, e poi legge il Mac dei Ragazzi.

Tempo fa questa gran brava persona, che ci stima inopinatamente, passeggiando aristotelicamente per i corridoi dell'azienda ci domandò: «Maestro, perché tutta 'sta diffidenza, questa puzza sotto il naso, nei confronti degli

vobiscum

spara-spara, che gli anglofoni chiamano *shoot 'em up*?»

«Eh, figliolo caro... ne avessi visti tu tanti quanti ne abbiamo visti noi!» esclamammo un po' enfaticamente, per vero; ma poi, molto semplicemente, gli rispondemmo che a nostro modesto parere gli spara-spara sono tutti uguali. Non nella tipologia dell'interazione che è obbligata, essendoci sempre tasti da premere e mouse da muovere in una visione soggettiva dell'ambiente di gioco. E poi: «Sono le ambientazioni e le trame che reggono gli spara-spara ad essere tutte uguali! Accidenti!» esternammo con indignazione.

«Sono tutti uguali i labirinti: sembra sempre di trovarsi in una piramide, anche quando l'azione si svolge su di un'astronave. E i nemici sembrano sempre e solo nazisti, che pure sono gettonatissimi antagonisti in questo tipo di gioco. C'è sempre una bomba nascosta da disinnescare, o almeno uno scienziato pazzo e le suo orrende e decerebrate creature, frutto di sadiche ricombinazioni genetiche. Sempre la solita zuppa. I miglioramenti che si notano nel corso dei mesi (tali e rapidi sono i tempi dell'informatica) riguardano solo una miglior resa allo schermo delle immagini a 256 colori, dato che la velocità di gioco è una questione di RAM e di microprocessore».

E qui esplodemmo: «E poi, diciamocela tutta, questi giochi tendono a rincoglionire il giocatore! Chiamateci retrogradi, moralisti, vetero-quel-che-voletevoi, ma noi rimaniamo stupefatti davanti all'uso superficiale che si fa di uno strumento così meraviglioso come il computer in generale e il Mac in particolare! Pensiamo che la macchina dovrebbe aiutarci nel nostro progredire di esseri senzienti, non rintronarci. Il gioco è utile se rilassa, se stimola la mente... se ti insegna qualcosa, va-là.

Riflettiamo: gli spara-spara non rilassano; gli unici che ne escono rilassati sono i giocatori che non ce la fanno a completare il primo livello di gioco, né mai ci riusciranno. Gli spara-spara stimolano, ma solo il coordinamento occhio/mano. Si impara a sparare e fare centro appena si vede un nemico, tipo riflesso pavloviano. Gli spara-spara non sono educativi. Il fatto è provato dall'esistenza in commercio e del successo dei Cheater, le cosiddette opzioni multivita, quei programmini che permettono di gabbare il gioco attrezzando il proprio personaggio con miglia-ia di vite, armi, munizioni, pozioni, mappe e le altre cose che ci sono in tutti gli spara-spara. Barare è uccidere il senso del gioco».

Così è, se vi pare

«Ma allora, maestro... ma a voi che giochi piacciono?» ci chiese il nostro collega Beppe, innervosito, dato che non si aspettava una risposta così lunga e devastante sugli spara-spara, anche perché ne aveva appena comperato uno molto alla moda e internettabile.

«Il Glider! -gli abbiamo risposto- Quello ci piace! Amiamo Glider, amiamo i flipper, i vecchi Tristan e Crystal Caliburn, e abbiamo amato il Principe di Persia, platonicamente. In un arcade noi cerchiamo una realtà virtuale che sappia veramente di fantasia, non una brutta trascrizione elettronica e parziale della paccottiglia medieval-spaziale che abbiamo eliminato dalla nostra collezione di romanzi di fantascienza».

«Ecco perché si ama il Glider -gli dicemmo- l'aeroplano di carta che vola di stanza in stanza guidato da due dita, le nostre. Non ci sono bonus tempo a rompere le scatole, e quel

Il simulatore di volo più semplice mai inventato: Glider, ovvero come ti faccio volare l'aereoplanino di carta



che conta è l'estetica del gesto plastico. La magia degli sfondi cattura l'occhio e le due dita diventano il Glider, dita aliante che viaggiano morbide sui due tasti, dimentiche del resto del corpo, virtuali!»

«Capperi, maestro... -disse a quel punto l'energumeno- neanche il D'Annunzio avrebbe detto meglio del Glider!»

Incoraggiato da tanta partecipazione aggiunsi: «Ecco perché si ama anche il Principe di Persia, antipodale rispetto a Glider ma ugualmente fantasioso, estraniante. Qui le mani sulla tastiera fanno compiere gesti complicati a un personaggio che può camminare, saltare, correre, strisciare, arrampicarsi, duellare... Così reale e così incredibilmente bidimensionale!» E a questo punto dagli occhi del nostro adepto cominciarono a farsi strada due gocce di commozione.

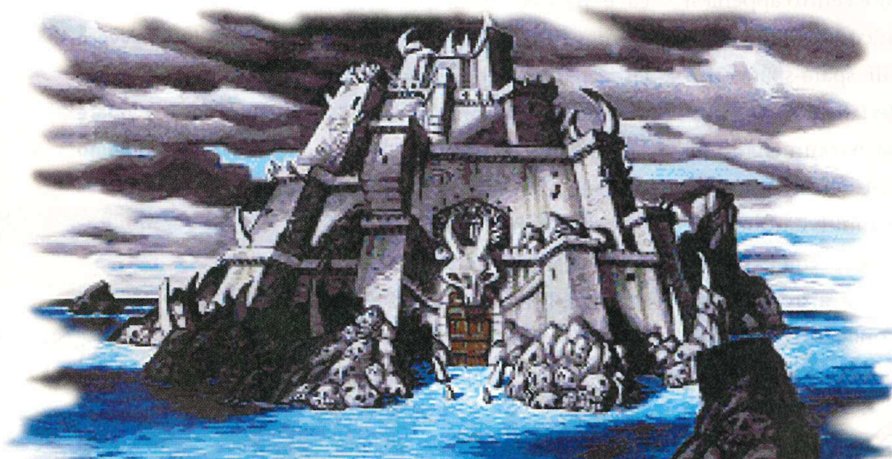
Il Principe di Persia, per vero, non è molto rilassante ma, anche in questo gioco, quel che davvero conta è l'armonia del gesto che le nostre dita fanno compiere al principe elettronico. Le nostre mani dirigono un balletto virtuale in cui plasticità e rispetto del ritmo sono le fondamenta del successo. E considerazioni non dissimili si possono trarre anche a proposito del flipper che qualcuno ritiene, addirittura, rilassante. Qualcuno come il nostro amico Luìs, il consulente per gli scacchi del Mac dei Ragazzi, che realizza punteggi da quattrocento milioni e più. Lui cataloga il flipper tra i giochi di pazienza; strano, ma sempre gioco di pazienza. E suggerisce anche una postura del corpo ottima per questo passatempo: ci si deve sedere su di una sedia comoda e dotata di rotelle, tipo ufficio. Lo schienale va reclinato il più possibile in barba alla scoliosi. Le gambe e le braccia vanno tenute distese. Il totale dà una posizione del corpo simile a quella assunta dai piloti di formula uno. A questo punto si comincia a giocare e si fanno i record. Così dice lui.

Ma tornando al nostro collega e adepto, dopo essersi asciugato le lacrime di commozione prese la parola, suggerendo una traccia di sviluppo per il nostro dialogo, in questo modo: «Maestro -disse- dato che quelli di *Applicando* vi hanno chiesto un pezzo di 8.000 battute e voi avete previsto di sforare come al solito, cercate di non sforare troppo e illuminatemi un ciccino a proposito delle Graphic Adventures...»

All'udire quelle parole ci adombrammo.

«Che vuoi che ti diciamo, garzoncello scherzoso... avessimo il tempo... Avessimo il tempo finiremmo Monkey Island II, roba di Lucas, adventure eroi-comico, gran trama, begli enigmi, pirati, gare di sputi da vincere barando. E finiremmo anche Gabriel Knight, un altro capolavoro, di tutt'altro genere; un grande hard boiled capace di coinvolgere emotivamente, un vero romanzo giallo interattivo. Avessimo il tempo potremmo rimetterci sotto e tentare di capire cosa cavolo ci dobbiamo fare con una pedina della dama, un sacchetto di polvere, una scaglia di marmo, un piede di porco e non ricordiamo più che altro avessimo sotto mano quando, per mancanza di tempo, abbiamo dovuto mettere da parte

Certi di suscitare l'invidia del Vedani, abbiamo risolto Monkey Island II: ecco la sequenza in cui muore il malvagio Chuck







Crystal Caliburn vi offre l'emozione di una partita a filipper con i Cavalieri della Tavola Rotonda

anche Evocation II, creato da quelli di Dedalomedia, italici, bravi, in crescita... Avessimo il tempo... rigirarsi tutte le isole di Myst... Ma ci pensi?!»

Allora, presi da questa angoscia del tempo che manca, non fummo più in grado di dire alcuna parola al nostro compìto interlocutore che, mosso a compassione, ma sempre col dovuto rispetto, ci offrì un caffè macchiato della macchinetta.

Ah, il tempo!

Altre cose, sugli adventure, se ne possono aggiungere qui in calce, a mente fredda: innanzi tutto, per gustarsi un adventure ci vuole un sacco di tempo -ma forse questo lo si era capito. Questa fame di tempo, però, è compensata dalla maggior soddisfazione intellettuale che riservano gli adventure, una qualità ricercata dai lettori di questa rivista.

Abbiamo citato Myst, Monkey Island, l'enorme Gabriel Knight ed Evocation II, ma facciamo un'ingiustizia a tantissimi altri ottimi prodotti: la serie dei King Quest, So, you wanna be a Hero?, gli Indy... Ma abbiamo voluto ricordare proprio quei titoli perché sono quelli che hanno maggiormente colpito la nostra fantasia, che ci hanno fatto sognare al meglio, tanto che vorremmo tornare a visitare i mondi che ci hanno rivelato... se solo avessimo un pochino più di tempo... Ma sulla scrivania ci sono già i pacchetti da recensire per il numero di gennaio, per cui sarà utile darsi una mossa e mettersi a giocare. Alla prossima. ■

moltimedia

Un atlante linguistico realizzato con Macintosh si propone di recuperare alla memoria i dialetti piemontesi

Il dialetto salvato

di Gianluca Montalbano

È il responsabile Sistemi Innovativi di Koinè, una società di servizi che si occupa prevalentemente di traduzioni, integrando alla conoscenza linguistica capacità grafiche e di impaginazione

La nostra penisola, Paese di mille dialetti, di mille culture, di mille modi di dire le cose, potrebbe correre il rischio di dimenticare per sempre quello che oggi è considerato il suo patrimonio culturale linguistico. Da qui l'idea di poter conservare tutti i dialetti italiani con tutte le loro radici e le loro origini e poter formare un atlante linguistico.

Un atlante linguistico è un insieme di carte, in ognuna delle quali al posto del nome delle località, troviamo la denominazione dialettale locale dell'oggetto o del concetto che fa da titolo alla carta stessa. Tutto questo non è una cosa nuova; strumenti di questo genere esistono da tempo, e l'Atlante Linguistico Italiano (che ha sede presso l'Università di Torino ed è diretto dal prof. Lorenzo Massobrio) sta per essere pubblicato ad opera dell'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, con il sostegno della Regione Piemonte.

Esistono poi numerosi atlanti linguistici di carattere regionale o subregionale, che costituiscono un'imponente massa di materiali dalla quale nessuno studio sulla situazione linguistica delle regioni d'Italia può prescindere.

Gli atlanti linguistici, inoltre, portano un notevolissimo contributo anche all'etnografia, in quanto quasi sempre la storia della parola procede parallelamente a quella della cosa cui essa si riferisce. Non si possono, infatti, studiare le varie denominazioni di un oggetto o di un attrezzo agricolo in una regione senza tenere conto dei vari tipi di materiali e metodi con cui esso è costruito o delle diverse utilizzazioni che vi può avere. Di qui, la necessità per il raccoglitore dialettale di non limitarsi a registrare parole, ma di illustrare anche con disegni, fotografie e descrizioni che cosa si intende esattamente con ciascun nome o con ciascuna azione. In tal modo, gli atlanti linguistici sono diventati vere e proprie enciclopedie della vita rustica, tanto più preziose in quanto le raccolte sono state portate a termine proprio negli ultimi anni di vita di certi attrezzi o di certi mestieri tradizionali.

L'atlante parlato

Sulla base di tali presupposti è stata allestita (dal 22 maggio al 9 luglio 1995) una mostra, intitolata Il Piemonte Linguistico, presso il Museo Nazionale della Montagna in collaborazione con l'Assessorato alla Cultura della Regione Piemonte. Il più innovativo apporto a questa rassegna è stato l'Atlante Parlato del Piemonte, strumento unico nel suo genere.

La nozione stessa di atlante parlato ha incominciato a diffondersi soltanto da quando i pc sono in grado di trattare anche la voce umana. In pratica, un atlante parlato è la versione "video" di un normale atlante linguistico, con l'aggiunta della possibilità di selezionare, con un apposito comando, anche l'ascolto della voce registrata nei diversi punti che costituiscono la rete scelta per l'atlante stesso. Il supporto cartaceo resta comunque necessario, ma il dialettologo potrà trarre grande vantaggio dai confronti con le risposte autentiche e originali dell'informatore.

Sulla base di questo progetto è nato quello che è stato definito il primo Atlante Parlato Piemontese su computer. Si è preferito l'impiego del Mac per la sua particolare versatilità e facilità d'uso. L'impiego del "touch screen" ha inoltre permesso un'interfaccia accattivante anche per gli utenti che non hanno familiarità con l'uso del computer.

La fragola e il vitello

Il programma è stato realizzato con HyperCard 2.2, ovviamente tutto a colori e con musica introduttiva. Dopo le tre videate di



Una delle schermate principali dell'Atlante Parlato Piemontese

presentazione compare la cartina del Piemonte su cui si può selezionare una parte della regione che si desidera esplorare. La zona viene ingrandita in dettaglio evidenziando i nomi dei vari paesi e città campione. Su un lato della videata la grafica mostra inoltre dei radio button con le parole e le frasi campione da ascoltare (la fragola, il grembiule, il vitello, i vitelli, piangere, noi piangiamo, ecc.). Quando si sfiorano i bottoni relativi al nome di un paese e ad un termine si udrà la registrazione nel dialetto relativo. Ad esempio: per poter sentire come si dice "la fragola" in una città, si dovrà toccare prima il bottone con la città e poi il bottone "la fragola": sarà *"majoustra"* per Alessandria, *"la frola"* per Cuneo, *"xerperi"* per Formazza . A questo punto si può già constatare che, a seconda della località, i dialetti hanno subìto mutamenti e influenze da altre regioni, dal franco-provenzale, dall'occitano e addirittura dal tedesco, come a Formazza. Per la mostra e sempre in ambiente Mac, è stato realizzato anche un altro programma con il racconto in Piemontese della Parabola del Figliol Prodigo e anche qui è curioso poter udire la stessa parabola in modi totalmente diversi a seconda delle città scelte.

L'hardware utilizzato per la realizzazione dell'Atlante Parlato Piemontese è un LC 475 con 20 Mb di RAM (raddoppiati con RAM Doubler), un hard disk da 330 Mb, un monitor 14" Av, touch-screen (in modo da eliminare del tutto tastiera e mouse). I software utilizzati sono HyperCard e Audioshop per la digitalizzazione del suono con l'eventuale editing delle tracce sonore.

Altri atlanti

Non sarà tuttavia inutile aggiungere ancora un'informazione: i risultati di questo lungo e paziente lavoro costituiscono una sorta di primato. Se è vero che i primi esempi di Atlante Parlato sono stati opera dell'équipe di Hans Goebl, che presso l'Università di Salisburgo lavora all'Atlante della Ladinia Dolomitica, con la collaborazione di Roland Bauer ed altri esperti, è vero altresì che per la prima volta, con l'Atlante Parlato Piemontese, il lavoro è avanzato fino alla produzione di numerose carte con una rete di punti molto estesa.

Una più impegnativa e coinvolgente operazione di allestimento (in quanto diretta esclusivamente alla produzione di un Atlante Parlato) è in corso come tesi di dottorato presso l'Università di Grenoble sotto la direzione di Michel Contini, riguardante parte del territorio nord provenzale di area transalpina.

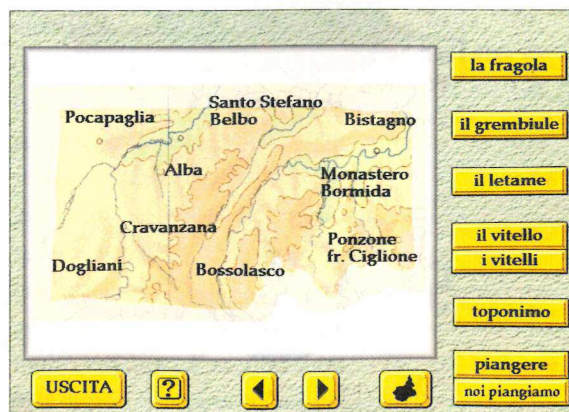
Progetti futuri

Il risultato di questo primo esperimento dell'Atlante Parlato è stato un successo e si pensa di perfezionare già questa versione con l'aggiunta a video dei simboli fonetici della parola che si ascolta in quel momento.

L'Atlante, realizzato in occasione della mostra di Torino, non vuole essere un lavoro fine a stesso, ma deve rappresentare lo spunto per nuove applicazioni, per la ricerca e la conservazione del patrimonio culturale linguistico, lo studio della fonetica e della dialettologia. ■

Per informazioni:
Koinè
tel. 011/3971099

Selezionando un luogo, e schiacciando poi il bottone corrispondente ad una parola, se ne può sentire la pronuncia



moltimedia

Tre CD dedicati a maestri dell'architettura contemporanea per scoprire i misteri di questa affascinante scienza creativa

L'arte immobile

di Mara Gualdoni

Insegnante di Storia dell'Arte presso un Liceo Classico e scrittrice, collabora con la nostra testata recensendo prodotti e tecnologie multimediali

Fra tutte le arti, l'architettura è forse quella più difficile da capire. Se non si è addetti ai lavori, infatti, si hanno poche chiavi di lettura per comprendere il motivo per cui alcuni edifici sono più belli di altri, ci suggeriscono criteri di armonia e proporzione, ci fanno sentire a loro agio nel loro spazio, mentre altri appaiono fastidiosi, ingombranti o mal riusciti. È un peccato, perché leggendola meglio, forse impareremmo ad essere più esigenti circa l'aspetto delle nostre città.

Gli elementi chiave per analizzare una costruzione ed imparare a dialogare con essa riguardano essenzialmente le caratteristiche formali e quelle tettoniche. Nel primo caso si considerano le soluzioni stilistiche, i rapporti di proporzione, gli equilibri (o squilibri) delle varie parti. Nel secondo si pongono in luce le soluzioni statiche, la disposizione dei pesi, le spinte e le controspinte, insomma tutto ciò che permette all'edificio di stare in piedi, talvolta sfidando le leggi della statica. In ambedue i casi, le soluzioni innovative derivano da tecniche sviluppate o sperimentate con originalità.

Ulteriori elementi importanti per la comprensione delle costruzioni provengono dalla conoscenza della concezione dell'edificio, della sua relazione con lo spazio e con la storia; tutto ciò è collegato al pensiero di ogni architetto, alla sua personale poetica che si esprime nelle opere. Per avviare alla comprensione di questi fatti, ardui da leggere senza una guida o una preparazione specifica, il computer offre degli ottimi strumenti introduttivi. Esso infatti, grazie alla multimediale combinazione di testo, grafica e filmati, permette l'evidenziazione di particolari stilistici, la sottolineatura di quelle linee di forza sulle quali si costruisce un edificio, l'evidenziazione delle soluzioni tecniche impiegate: non solo, esso può rivelare il processo creativo che conduce dall'ideazione al progetto alla realizzazione tecnica.

Tre recentissimi CD-ROM sfruttano al meglio le opportunità multimediali, introducendo all'architettura con opere completamente diverse, ma affini nell'impostazione e, almeno in due casi, di ottimo risultato. Uno è un CD monografico, il primo di una serie, ed è dedicato ad un architetto spagnolo vivente, dal quale il CD prende nome; Josep Lluis Mateo. Producciones NewMedia SL, di Barcellona, infatti, ha creato *RA CD-ROM Registros de Arquitectura*, la prima collezione che presenterà architettura contemporanea internazionale in formato CD, con tre uscite l'anno (le prossime saranno *Around Barcelona, Enric Miralles at Work, Tokyo Ito*) ed un collegamento Internet per comunicare opinioni, commenti, avere dibattiti con gli autori, ecc.

Veniamo al CD, con testo in quattro lingue. Siccome l'ambito è creativo, molto creativa è anche l'interfaccia (**figura 1**) e, cliccando su ognuna delle figure, si entra in argomento. Le linee sulle quali è articolata quest'opera intenzionalmente molto fluida, nient'affatto costruita ed irreggimentata in classificatorie argomentazioni, sono Lecture e Registros; il primo è il testo di una conferenza con cui l'architetto ha presentato una mostra delle sue opere a Zurigo (aprile 1994) e che accompagna come colonna sonora l'illustrazione delle opere medesime, mentre

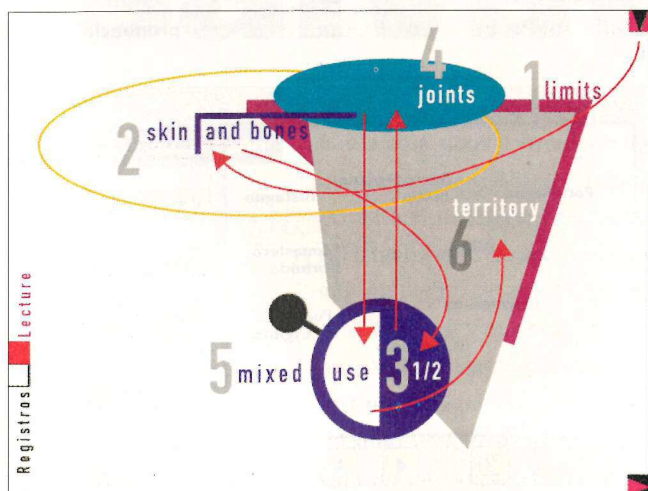


Figura 1. L'interfaccia di *RA CD-ROM Registros de Arquitectura*, decisamente originale e "in tema" con l'argomento trattato

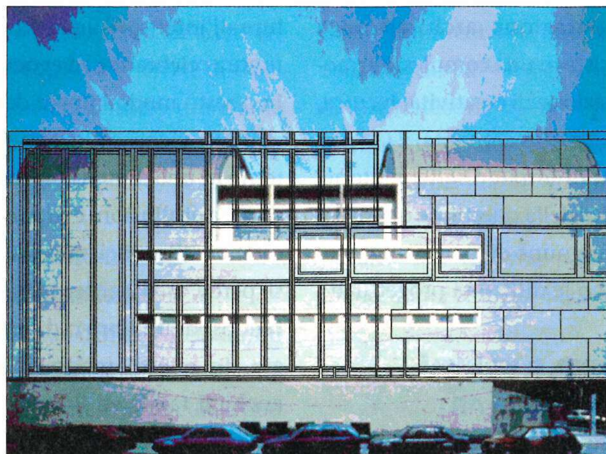


Figura 2. In *RA CD-ROM Registros de Arquitectura,* l'opera di Josep Lluis Mateo viene illustrata attraverso tutte le sue fasi, dall'idea originaria al risultato finale



Figura 3. Frank Lloyd Wright viene definito, nel sottotitolo dell'opera a lui dedicata realizzata da Microsoft, "architetto dell'America"

Registros organizza il Mateo-pensiero intorno all'architettura all'interno di alcuni argomenti (Joints, In Limits, Skin & Bones, ecc.) ed evidenzia il processo creativo che sta alla base di ogni edificio, la catena di suggestioni, relazioni, abbozzi e progetti che conducono all'opera finita (**figura 2**). Alla fine di questo percorso molto suggestivo (all'inizio un po' ostico perché condotto in maniera originalissima), atto creativo ed attivo si congiungono, si conosce l'autore ed il percorso che sta dietro alle sue costruzioni. Si esce da questo tour architettonico tonificati e vivificati da un bagno in una contemporaneità forte e creativa, senz'altro intelligente, forse un po' troppo affascinata da compiacenze formali esteticamente high-tech.

Il "costruttore dell'America"

Il secondo CD non si rivolge al contemporaneo, ma alla storia recente; *The Ultimate Frank Lloyd Wright* di Microsoft è dedicato all'opera del celebre maestro della prima metà di questo secolo, colui che insieme a Le Corbusier, ha fatto svoltare l'architettura verso un razionalismo funzionale, del quale si sentono gli effetti ancora oggi. Il CD è bellissimo, dall'interfaccia raffinata e d'effetto (**figura 3**), perfettamente stilizzato alla Wright. L'approccio all'opera dell'architetto è di tipo storico; molti sono gli argomenti attraverso i quali la sua produzione può esser letta, partendo così da bottoni iniziali (Structural Elements, Life & Times, Library, Walking Tours, Wright Works) che permettono una navigazione attraverso i dati biografici, le costruzioni, un catalogo di tutte le sue opere, dai mobili, alle vetrate, agli oggetti di design. A tutto ciò si aggiungono altre considerazioni inerenti le relazioni tra architettura e paesaggio, i materiali, presentando la voce e alcuni brani di scritti del maestro, oppure commenti rigorosi affidati a voci esterne.

Una parte dell'opera, Modeling Wright, si sgancia da questa ortodossa ed esaustiva impostazione e ci permette di misurarci con le difficoltà della progettazione. In modo molto originale, infatti, il CD ci mette a disposizione una visione in pianta ed una in alzato di una serie di volumi (quelli del complesso architettonico da progettare), di cui possiamo modificare le dimensioni e la collocazione, vedendo subito gli effetti (figura **4**); in questo modo abbiamo a disposizione tutti gli elementi base per progettare un edificio tutto nostro. Impostate le masse come desideriamo -ci si scontra subito con le difficoltà della progettazione di un oggetto nello spazio-, si clicca sull'opzione Articulate e ai blocchi possiamo aggiungere finestre, porte e tetti molto wrightiani, avendo subito la dimostrazione di come que-

sti elementi modifichino l'impianto della costruzione. Dopo aver aggiunto, tolto, modificato, dopo aver, insomma, progettato e strutturato l'edificio assecondando le necessità, finalmente si può avere una visione completa della nostra opera, che sullo schermo si visualizza in tre dimensioni e disegnata al tratto. Siccome non è facile giungere a risultati soddisfacenti, si comprende immediatamente che la progettazione architettonica consiste in una complessa armonizzazione di creatività, tecnica, estetica e funzionalità; il CD permette di entrare direttamente nel merito della questione e consente ad ognuno di sperimentare sul campo le difficoltà progettuali.



Figura 4. In *The Ultimate Frank Lloyd Wright* l'utente può cimentarsi nella realizzazione di un edificio

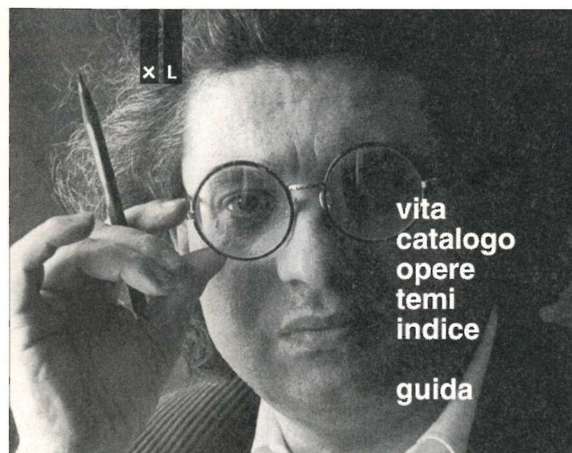


Figura 5. L'indice principale di *Mario Botta architetto*. Il CD, pur essendo caratterizzato da una buona pulizia formale, spesso presenta commenti difficilmente comprensibili a chi non è addentro al gergo degli architetti

Forme e volumi ticinesi

Il terzo CD che abbiamo visto si intitola *Mario Botta architetto* ed è prodotto dalla luganese Victory Interactive Media. Il CD presenta le opere di questo importante architetto ticinese, suddividendole per quattro grandi argomenti, dai quali si inizia la consultazione dell'ipertesto; vita, catalogo, opere, temi (figura 5). Il percorso è piuttosto convenzionale, l'interfaccia molto pulita e semplice, e conduce direttamente agli argomenti. Rispetto agli altri due ipertesti, questo è senz'altro meno sontuoso, originale e ricercato. Ma questo non è un male, dal momento che molte piccole opere si rivelano preziosi gioiellini. In questo caso, invece, la realizzazione mostra qualche difetto. Innanzitutto d'impostazione; la strutturazione di ogni singolo argomento prevede una voce fuori campo e delle immagini che si susseguono in ordine prestabilito, più come in un documentario che in una realizzazione ipertestuale; spesso il testo audio non è collegato alle immagini, così si sentono notizie che riguardano edifici già apparsi e ormai lontani dal video.

Il linguaggio, inoltre, è molto criptico, vero e proprio "architettese", e considera le architetture all'interno di una particolare aura celebrativa ed evocativa. In questo modo l'opera dell'architetto viene collocata all'interno di una dimensione estetica ricca di allusioni e riferimenti estetici e filosofici, nelle quali ci si perde facilmente, non trattandosi di un libro o di un saggio. In questo modo, inoltre, anche il taglio ed il contenuto del CD assumono un tono celebrativo ed encomiastico un po' troppo solenne, che suona più come una celebrazione, che come una interpretazione in grado di accostare in modo vivo e coinvolgente il contenuto. Inoltre, proprio la compiaciuta ridondanza di questi riferimenti, la fitta serie di disparate citazioni, accostate per mostrare grandi contenuti culturali, e che alla fin fine si rivelano un po' prive di riferimento, danno al testo un taglio velleitario, sicuramente non adatto né ad un esperto (egli, infatti, scopre la fragilità di questi assiomi), né tantomeno ad un utente che non conosce il pensiero e le opere di Mario Botta.

Se poi, come in questo caso, il CD contiene qualche errore, la solenne erudizione appare un po' dissonante. Come è possibile, ad esempio, che all'interno di una presentazione pomposamente dotta, Guernica, celeberrimo dipinto di Picasso, appaia più volte riprodotto al contrario? Si converrà che, dopo una lunga dissertazione che parte dalla «gnostica dimensione che scandisce il percorso progettuale di Mario Botta», passa attraverso una citazione del filosofo

Franco Rella riferita all'architetto delle Affinità elettive di Goethe, trovarsi di fronte una simile grossolanità equivale ad un bel tonfo, piatto piatto, per terra!

La scommessa multimediale

Il mondo dell'architettura, ad ogni modo, tramite le modalità di espressione multimediali, può aprirsi agli occhi dei profani e alcune nuove applicazioni, che meriterebbero più spazio perché molto più ricche e complesse di quanto abbiamo potuto dire, già dimostrano di aver compreso che la via giusta è quella di sviluppare lo specifico carattere della multimedialità, quella che consente di vedere e leggere quei dettagli che sono la chiave per la comprensione dei monumenti e degli edifici architettonici. In qualche altro caso, gli esordi si pagano con qualche partenza un po' sopra le righe. Ma anche questo fa parte di un interessante percorso. In fondo siamo solo all'inizio di un cammino, tutto da costruire e carico di promesse, se sviluppato con l'efficacia dimostrata soprattutto da Microsoft e da Producciones NewMedia. ■

RA CD-ROM Registros de Arquitectura

Produttore:
Producciones NewMedia SI
tel. 0034/3-3180377

Prezzo:
nd

The Ultimate Frank Lloyd Wright

Produttore:
Microsoft
tel. 02/703921

Prezzo indicativo:
lire 110.000 Iva inclusa

Mario Botta architetto

Produttore:
Victory Interactive Media
tel. 0041/91-9731060

Prezzo:
128 franchi svizzeri

moltimedia

Stavolta tocca ai più piccoli. Per loro quattro nuovi CD: divertenti, stimolanti e formativi

Lasciate che i bambini vengano al Mac

di Nadia Ponci

Insegnante folgorata da Macintosh, è tra i pionieri dell'utilizzo del computer nella scuola

Natale è alle porte, e chi possiede un Mac "casalingo" può cogliere l'occasione per regalare ai propri figli un CD-ROM. Qui di seguito, ci occupiamo di quattro titoli dedicati all'infanzia: vediamoli uno per uno.

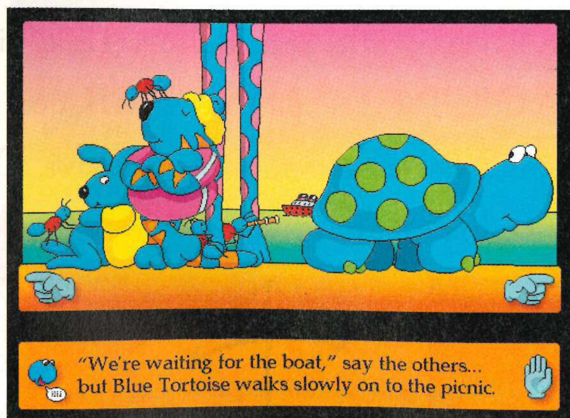
Blue Tortoise

Una sorpresa nella produzione dei CD-ROM per l'infanzia è *Blue Tortoise*: molto bello, è dedicato ai bambini dai 3 ai 6 anni. Racconta di Blue Tortoise, una tartaruga blu, in cammino per un picnic su un'isola. Incontra diversi animali: il Coniglio Blu, la Giraffa Blu, la Tigre Blu... ai quali rivolge sempre lo stesso appello: "Aspettami...", ma questi, impazienti, le dicono solo che hanno fretta e poi procedono per la loro strada. Blue Tortoise non si demoralizza e grazie alle sue risorse raggiungerà per prima la desiderata isola.

La protagonista appare su uno sfondo azzurro sfumato: tonda, grassottella, con sguardo sorridente e furbo, è disegnata dal bravo Alan Rogers. Le illustrazioni e le musiche, accuratamente scelte e coordinate, la storia semplice, ma non insignificante, tutto è abilmente concertato in modo da creare un piccolo capolavoro. Il CD è disponibile in inglese e spagnolo ma questo non è un limite: le animazioni efficaci e coinvolgenti associate all'intuitività dei bambini non hanno bisogno di altri supporti per la comprensione. Anzi, potrebbe essere un ottimo sussidio per l'approccio a una nuova lingua.

Alla partenza si può scegliere tra ascoltare la narrazione della storia o colorare le tavole che la ripercorrono. Molti degli oggetti che appaiono nella storia sono dei bottoni che attivano animazioni spassose. Sotto ogni quadro una didascalia (enunciata la prima volta dalla voce del narratore) accompagna le sequenze; per risentirla basta cliccare l'icona di Blue Tortoise. Si possono anche far ripetere le singole parole: basterà fare clic su di esse. I pallini che decorano il carapace (lo scudo dorsale delle tartarughe) di Blue Tortoise sono dei bottoni che nascondono delle sorprese. Cliccando su di essi avremo modo di vedere l'immagine, leggere la parola e sentir pronunciare i nomi dei colori, dei numeri, degli strumenti musicali e dei suoni ad essi associati, delle espressioni dei visi secondo le emozioni, degli animali e dei loro versi...

Tramite Colora la storia avremo a disposizione un astuccio con le matite e una cassetta con vari strumenti: la gomma per eliminare piccole parti, uno straccetto per cancellare velocemente tutto, un secchiello per tingere ampie zone... Sulla cassetta c'è anche un cursore che offre la possibilità di modificare il tratto della punta delle matite per un effetto di pastello a cera su carta ruvida. È prevista la possibilità di salvare quanto eseguito, creare nuovi libri per colorarli in modo sempre diverso e, ovviamente, sce-



Numerosi personaggi animano l'avventura in *Blue Tortoise*. Qui sono in attesa sulla banchina del porto

gliere la stampa per le pagine che si preferiscono... insomma, nulla da eccepire: è un bel CD, traboccante stimoli e idee simpatiche.

Nikolai's trains

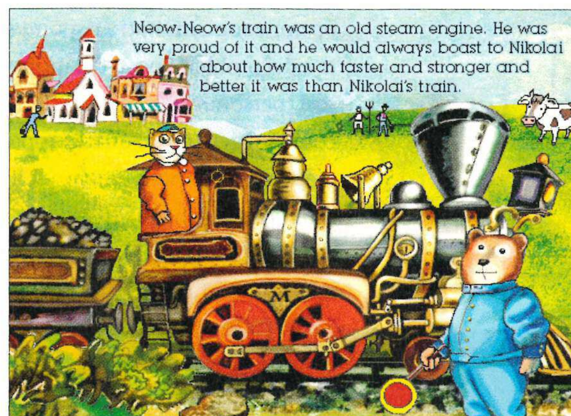
Questo CD-ROM della Corel ("I treni di Nikolai") narra la storia di due amici, Nikolai e il suo gatto di pezza Neow-Neow, che si sfidano in una gara sui loro treni. Il racconto si snoda lungo dodici pagine intensamente animate. I disegni sono realizzati con mano abile, dal tratto veloce, ricchi di particolari ma non leziosi. Gli ambienti sono sempre accompagnati da sottofondi sonori composti da numerosi rumori che si intersecano realisticamente. Possiamo scegliere due tipi di percorso: semplice narrazione in sequenza o con opportunità di interazione. Il CD è proposto in lingua inglese o giapponese: è indispensabile, per la comprensione degli argomenti che ruotano attorno alla storia, conoscere bene una delle due lingue. La narrazione principale è accompagnata dal testo scritto e cliccando ogni singolo vocabolo è possibile riudirlo. L'interattività è molto curata: in alcune scene ogni oggetto nasconde delle animazioni. In modalità esplorazione apparirà la mappa del percorso della gara e si potrà scegliere da dove partire. Nella prima pagina si è introdotti nella cameretta di Nikolai, attorniato da tutti i suoi giocattoli. Facendo clic sulle stelle, che occhieggiano attraverso la finestra, saremo guidati nello spazio. Da una visione complessiva del sistema solare si può passare, cliccando su ciascun pianeta, alla descrizione dettagliata per ognuno di essi. Il percorso sarà un susseguirsi di sorprese, divertimenti e notizie utili e curiose: ad esempio, cliccando sui locomotori, la parte metallica esterna sfuma: una serie di frecce animate, accompagnate dalla voce del narratore, illustra la funzione delle varie parti del motore. È possibile intervenire direttamente: facendo clic sui pistoni, ad esempio, le ruote si mettono in moto provocando un'intensa pioggia di scintille. La stazione ferroviaria è animata da suoni, rumori, annunci e voci di passeggeri. Cliccando sull'orologio si impara a leggere le ore e le mezz'ore; attraverso il semaforo si può conoscere la segnaletica ferroviaria (americana, però). L'attesa per il via è un'esplosione di entusiasmo, chiasso e personaggi che si affannano: a causa di un cambio azionato in modo maldestro il treno a vapore di Neow-Neow andrà a schiantarsi clamorosamente. Ma i bambini potranno rimettere in gara lo sfortunato gatto aiutandolo a ricomporre il treno. Attraversando i vari paesaggi si possono conoscere molte cose, sempre in modo divertente ma preciso. Tutta la storia è un equilibrato ritmo tra argomenti che arricchiscono il patrimonio di conoscenze del bambino e momenti di divertimento che lo coinvolgono intensamente. Un unico rammarico: questo CD-ROM non è, purtroppo, disponibile in lingua italiana.

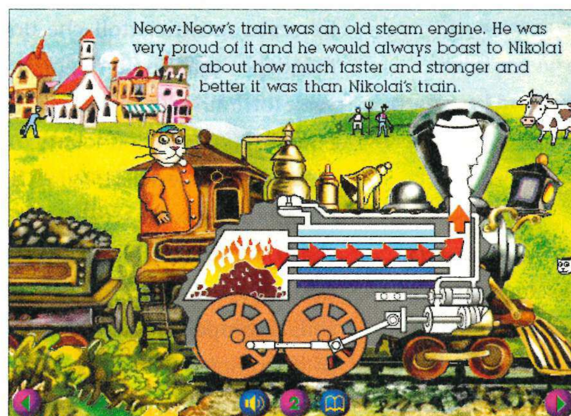
Millie e la casetta dei numeri

Millie e la casetta dei numeri è rivolto a bimbi in età prescolare. Al suono di una musichetta allegra appare la mucca Millie, seduta a fianco della Macchina dei numeri. Alle sue spalle uno scaffale con invitanti e variopinti oggetti. È un programma di qualità: per la sua realizzazione hanno difatti collaborato esperti di psicologia dell'infanzia, insegnanti e illustratori per bambini.

L'incontro con Millie è molto buffo: con gli occhi segue i movimenti del mouse e, posizionando la freccia tra gli occhietti, Millie ci offre uno scanzonato sguardo strabico.

Il CD ha sei giochi, ognuno articolato su due ordini: modalità di esplorazione e scoperta e modalità domanda/risposta. Nel primo i bambini possono navigare liberamente. Nella seconda





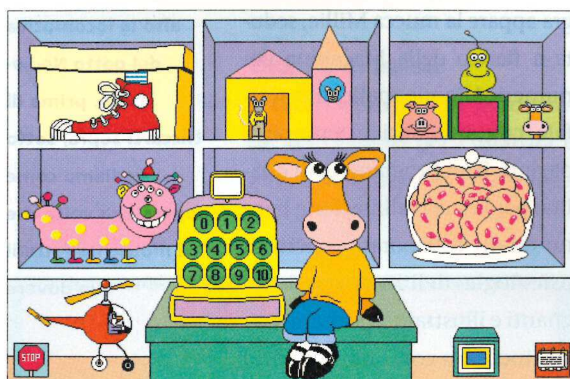
Due videate da *Nikolai's trains*: in alto la locomotiva del gatto Neow-Neow, prima di cliccarci sopra; sotto vediamo come appare una volta che il mouse ha fatto il suo dovere

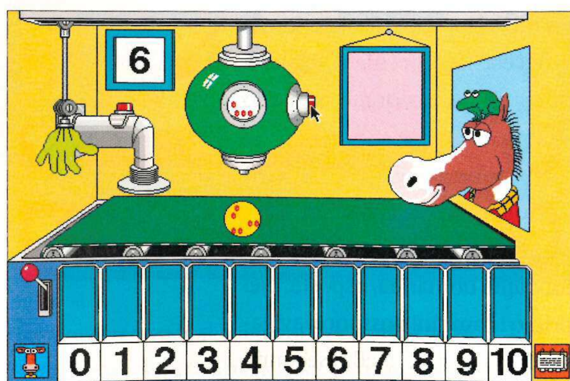
opzione sono invitati a rispondere a dei problemi posti dai numerosi personaggi, che appaiono come soggetti entro quadri appesi alle pareti e intervengono solo a un nostro clic. Tutti i giochi sono finalizzati all'acquisizione o quantomeno a un primo approccio verso abilità percettive, ritmiche, temporali e mnemoniche.

I protagonisti di uno dei giochi sono Piccino, Medio e Grande, tre scalzi mostriciattoli che domandano, usando consegne diverse (ottima la scelta di far porre i quesiti in modo non identico), un paio di scarpe della loro taglia. I bambini possono scegliere anche di far calzare scarpe di diversa misura, ottenendo risultati ridicoli, accompagnati dalle lagnanze dei protagonisti. Per ogni risposta esatta c'è sempre una frase di approvazione e rinforzo; in seguito a più risposte sbagliate, invece, le possibilità di scelta via via diminuiscono sino a che sul monitor rimane solo l'elemento richiesto. Ugo il topolino chiede invece la collaborazione per la costruzione di alcuni oggetti. Per realizzarli si utilizzano le principali forme geometriche cui sono associati anche i concetti di grande e piccolo. È possibile fare composizioni libere con un numero di figure desiderato: una voce denomina, man mano, le figure scelte dal bambino. Bing e Boing sono due corpulenti amici rimbalzanti: sulla parete della loro stanza campeggiano sei immagini, tra animali e figure geometriche, alle quali sono associati dei suoni per creare sequenze e motivi musicali. Bing esegue le serie costruite dai bambini, Boing propone, data una successione, l'inserimento degli elementi mancanti. Un'altra attività, Costruiamo il millepiedi, suggerisce di associare una quantità numerica a degli elementi per ottenere, appunto, un millepiedi. Si inizia scegliendo una delle tre teste che hanno espressioni e colori differenti; per completare il nostro insetto possiamo utilizzare un numero (da 0 a 10) di occhi, zampe, code, antenne... Le stesse parti servono per costruire altri incredibili insetti. Il cavallo Carlo all'interno della Bottega dei biscotti ordina invece il numero delle gelatine con cui farcire i dolci sfornati da una fantastica macchina: se il bambino esegue correttamente il comando il dolce sarà ingoiato dal cavallo; se sbaglia, il biscotto sarà divorato dal ranocchio appollaiato tra le orecchie del golo-so equino. Seguendo la modalità di esplorazione e scoperta i bambini possono mettere in funzione la macchina produttrice di biscotti: questa si azionerà solo seguendo un preciso ordine logico. In questo passaggio i bambini possono anche riporre i biscotti in appositi cassetti, in base alla loro classe numerica.

La Macchina per contare è un registratore di cassa che insegna a discernere i numeri, ad associare a questi le relative quantità e a numerare in senso progressivo. A destra di ogni videata appare sempre un piccolo blocco-note: cliccandolo si apre una finestra di dialogo che, data una combinazione di tasti, introduce in una sezione dedicata agli adulti. Tali appunti spiegano dal punto di vista dell'insegnamento (in modo piuttosto impreciso, ma non ci troviamo di fronte a un trattato di didattica) i concetti proposti e offrono dei suggerimenti per sviluppare ulteriormente, a casa o a scuola, le attività presentate.

***Millie e la casetta dei numeri*: la videata iniziale dalla quale prende inizio il gioco. Più in basso l'interno della Bottega dei biscotti**





Thinkin' Things

In questo programma, per bambini tra i 5 e gli 8 anni, il menù principale consente di scegliere tra sei diverse attività racchiuse in coloratissimi scatoloni, decorati con le immagini dei protagonisti che guideranno i bambini lungo il percorso. Il tutto compare in uno scenario punteggiato di stelle, accompagnato da un suggestivo sottofondo musicale.

Tre dei giochi, Oranga Banga, Amici pennuti e Battista il musicista, sono disponibili in due modalità: creazione, in cui è possibile esplorare, sperimentare e in-

ventare; domanda/risposta, in cui i bambini sono invitati a eseguire le richieste dei personaggi. Per passare da una modalità all'altra basta fare clic sul bottone D & R o sul pulsante Crea, presenti nella parte inferiore del monitor.

Su un palcoscenico troneggia, con aria da rockettaro, l'orango Oranga Banga attorniato da una ricca varietà di strumenti musicali. Nella modalità creazione i bambini possono sperimentare i suoni dei vari strumenti e comporre, senza limiti di tempo, innumerevoli motivi. Hanno l'opportunità, facendo un clic su Oranga, di fargli ripetere i motivi composti. Nella modalità domanda/risposta si ottiene l'effetto contrario: Oranga suona motivi sempre più complessi: il bambino è sollecitato a riprodurli. I più virtuosi e attenti possono far suonare Oranga al buio. Tale passaggio permette di sviluppare la capacità di discernimento dei suoni, dissociata dall'immagine dello strumento, e il potenziamento della memoria uditiva. Se il brano sarà correttamente ripetuto Oranga si esibirà in congratulazioni sempre differenti e spiritose.

Battista il musicista è simile al gioco precedente, con la differenza che qui si hanno a disposizione xilofoni composti da oggetti disparati. La difficoltà di riconoscimento dei brani in questo gioco è maggiore poiché l'attenzione è rivolta alle note e non più al suono, facilmente riconoscibile, degli strumenti.

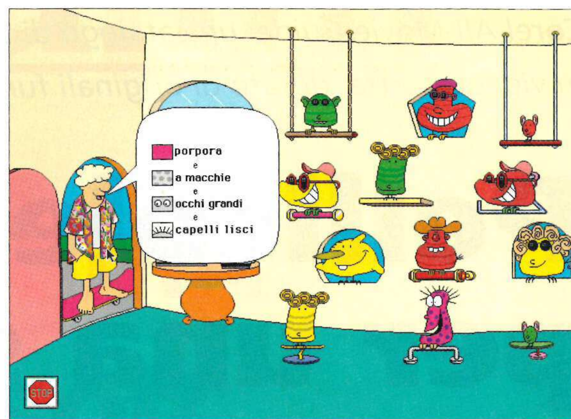
Invece, nella fantasiosa Bottega dei mostrilli i bambini si divertono ricercando dei mostriciattoli con precisi attributi. Gli avventori pronunciano le richieste definendo determinate caratteristiche (colore, occhi, capelli...) associate agli operatori logici E/O, Ma, Non. I clienti possono commissionare il mostrillo affacciandosi alla porta (richiesta uditiva e visiva), via fax (richiesta visiva) o tramite telefono (richiesta uditiva). Una volta identificato, il mostrillo raggiungerà saltellando il nuovo padrone.

In questo gioco c'è una incongruenza: il cliente pronuncia una frase, ad esempio: "Vorrei un mostrillo rosso, ma non con gli occhiali", ma abbiamo rilevato che tra i tanti soggetti esposti sempre uno, e solo uno, ha il colore richiesto, pertanto la seconda parte della domanda appare inutile.

Amici pennuti sviluppa le capacità logiche attraverso la deduzione di regole per la composizione di un nuovo soggetto. Nella modalità creazione i bambini hanno modo, attingendo le parti dalla rumorosa macchina che fabbrica pennuti, di creare tutti i volatili desiderati. Dopo aver scelto i vari requisiti, il risultato viene man mano visualizzato nella finestra dei progetti. Nella modalità domanda/risposta gli uccelli chiedono di creare un loro simile. I bambini mettono in gioco le loro capacità di discernimento e devono operare per analogie visive. Se il bambino risponde positivamente, la gallina robot depone un uovo che, schiudendosi, farà apparire l'uccellino mancante.

Gli ultimi due giochi, Blox sfere volanti e Blox figure volanti, offrono un ambiente fantastico e stimolante in cui i bambini possono, nel primo caso, posizionare e mettere in azione delle sfere colorate su sfondi inclinati: questi, trasformando la dimensione delle sfere, danno l'illusione della prospettiva e della profondità. Le possibilità sono illimitate: esperimenti sul moto, creazione di immagini coordinate a colonne sonore, composizione di disegni associati a vari colori e movimenti... Blox figure volanti invece opera sulla bidimensionalità: le figure geometriche possono essere mosse e fatte roteare su un piano, essere ingrandite o rimpicciolite, mentre alle varie composizioni è possibile associare musiche e suoni. Tra gli obiettivi di questi giochi troviamo lo sviluppo del senso dello spazio, il rapporto che sussiste tra la creatività e l'esplorazione scientifica, la scoperta delle uguaglianze e delle differenze tra le varie immagini.

Man mano che il bambino risponde correttamente alle domande, la difficoltà aumenta. Il programma prevede anche una Sezione Adulto che consente di personalizzare il grado di complessità per la modalità domanda/risposta di Oranga Banga, Amici Pennuti, Battista il musicista e La bottega dei mostrilli. ■



La bottega in cui si creano e ricercano i mostrilli in *Thinkin' Things*

- Blue Tortoise
- Nikolai's trains

Per informazioni:
Corel
tel. 001/613-7288200

Prezzo:
lire 44.500 Iva inclusa

- Thinkin' Things
- Millie e la casetta dei numeri

Produttore:
IONA Software

Distributore:
Pico
tel. 0522/541272

Prezzo:
lire 99.000 Iva inclusa

Corel All-Movie Guide: un catalogo di film disponibili in videocassetta, dotato di originali funzioni di ricerca

Pellicole per una sera

di Diego Meozzi

dmeozzi@micronet.it

Fra i primi giornalisti multimediali italiani (si occupa di audio, video, musica...), Meozzi è collaboratore fisso di Applicando e di altre numerose riviste di settore

Per informazioni:

Corel

tel. 001/613-7288200

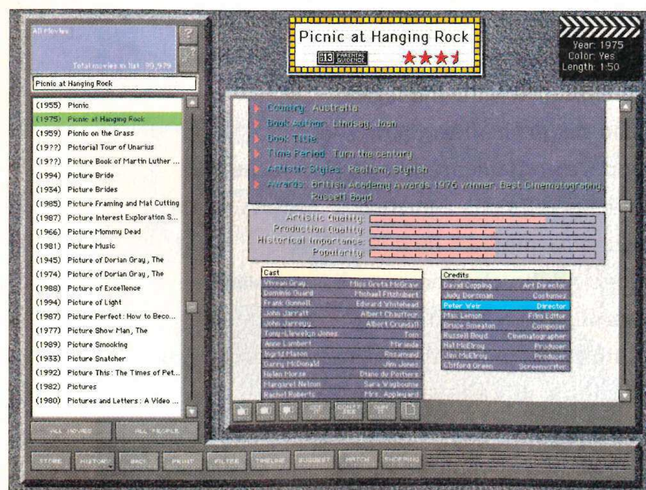
Prezzo:

lire 44.500 Iva inclusa

Entrando in una videoteca, spesso si prova un senso di disagio, dovuto principalmente alla sterminata scelta di titoli. Per gli eterni indecisi, ma anche per i superappassionati, la Corel ha perciò realizzato *All-Movie Guide*: un CD-ROM che contiene le descrizioni di oltre 90.000 titoli e dispone del più comodo e completo sistema di ricerca sinora realizzato in campo video.

Derivato chiaramente da applicazioni Windows (l'ingombro su hard disk dei vari file di gestione sfiora i 20 Mb), il CD-ROM è particolarmente facile da usare. Al lancio del programma ci si trova in una vera e propria replica di una videoteca, con tanto di scaffali divisi per generi (16 in tutto), tre televisori per l'accesso ai giochi, alle informazioni e alle interviste, una commessa che aiuta l'utente nella ricerca di titoli particolari, un computer per l'immissione o il caricamento di configurazioni personalizzate ed infine due manifesti, rispettivamente per ricercare i registi e gli attori più famosi.

Al di sotto della finestra principale si nota una serie di icone che permettono di effettuare selezioni ancora più specializzate, come ad esempio la ricerca dei compleanni di famose stelle, un glossario molto completo, la ricerca per singole parole chiave, per aree geografiche, per premi ricevuti o per anno di distribuzione.



La scheda con le informazioni su un film: in questo caso, *Picnic at Hanging Rock*

Ricerche complete

Particolarmente ben riusciti, e indovinati come sistemi di selezione, sono le funzioni definite PlotFinder e Mood. Con la prima si possono cercare tutti i film che dispongono di una trama comune (la scelta è molto ampia), mentre con la seconda si possono selezionare i video secondo il proprio stato d'animo del momento. Sono infatti a disposizione 16 categorie dai nomi espliciti come Fuga dalla realtà, Fiamme di passione, Dio e Patria, che possono indirizzare l'utente indeciso verso scelte di sicuro successo. Ovviamente l'intero database di film è configurabile in modo personale, grazie alla possibilità di dare un giudizio ai video già conosciuti. In base alle scelte immesse è infatti anche possibile istruire il programma in modo da selezionare film che possano soddisfare i gusti dell'utente.

La ricerca è suffcientemente veloce ed ogni video dispone di un'ampia serie di collegamenti in ipertesto, legati in modo particolare agli interpreti e ai realizzatori del film. Ottima la scelta di inserire anche il nome originale dei personaggi di ogni film.

Trattandosi di un prodotto made in Usa, *All-Movie Guide* riflette naturalmente la scelta e i gusti del pubblico americano: esistono anche numerosi riferimenti a pellicole europee ma naturalmente si tratta solo dei film che sono stati regolarmente distribuiti e venduti negli Stati Uniti. Per un cinefilo italiano, quindi, il CD-ROM potrà mostrare qualche pecca, soprattutto nei confronti di produzioni particolari come quella dell'Est europeo.

In definitiva, comunque, la guida Corel si usa con estrema semplicità e soprattutto rappresenta la migliore cura alle crisi di indecisione di chi frequenta le videoteche. ■

Un CD-ROM per chi ama il mondo delle auto, è appassionato di motori o sta progettando di cambiare macchina

Automobili in vetrina

di Giorgio Boccalari
giorgio.boccalari@bbs.infosquare.it

Professore di matematica e fisica ed ex redattore di MacDisk, ha trovato nel Mac una via per avvicinarsi alle culture esoteriche e all'Utopia

Per informazioni:
Editoriale Domus
tel. 02/824721

Prezzo:
lire 139.000 Iva compresa

L'elenco dei CD-ROM di ogni genere e contenuto è in continuo aumento; oggi ci occupiamo di *1000 auto*, curato dalla nota rivista *QuattroRuote* (Editoriale Domus). Con l'ausilio di immagini, commenti sonori, tabelle e filmati il CD illustra tutto ciò che si riferisce alle automobili attualmente in circolazione in Italia.

Il posto di guida

Sono 8 le sezioni in cui si articola il CD, ma la filosofia secondo cui è stato concepito è duplice: la conoscenza dei modelli e la tecnologia. Una delle sezioni che abbiamo trovato più interessanti è quella della ricerca dei modelli: spieghiamoci meglio con un esempio.

Supponiamo di essere interessati all'acquisto di un'auto; se siamo dei nababbi premiamo subito il pulsante "Top 10", che elenca le auto più grandi, più lunghe, più veloci… e più costose (però in tutta l'opera non si fa mai alcun cenno ai costi). Se invece siamo sensibili ai pareri altrui premiamo "Le auto che preferisco" e vediamo quali auto hanno ricevuto più voti nel sondaggio organizzato tra 150.000 lettori di *QuattroRuote*. Piccola nota civettuola: quando compare una di queste auto sullo schermo, alcuni pulsanti colorati permettono di cambiare a caso il colore della carrozzeria.

Se ci interessa un'auto elettrica, "Elettriche" è quello che fa per noi; se, invece, abbiamo già le idee chiare, "Per marca e per modello" ci introduce alle caratteristiche di oltre 1.400 modelli di 61 marche. Il caso più interessante, però, è quello della ricerca "a pezzi" della vettura ideale: dal pulsante "Forma" apriamo una finestra che presenta la sagoma stilizzata di un'auto: praticamente solo una linea di contorno. Con il puntatore è possibile modificare il contorno in modo da ottenere una berlina a due o tre volumi, aperta, fuoristrada, ecc. Poi si preme il pulsante a forma di ruota per scegliere le altre caratteristiche; un'ultima pressione sulla "Ruota" farà comparire il modello di auto che soddisfa tutte le richieste: con qualche clic si possono vedere le varie caratteristiche tecniche (motore, carrozzeria, prestazioni e trasmissione).

Per saperne di più

Abbiamo accennato prima ad un altro modo per utilizzare *1000 auto*: è possibile, infatti, (pulsante "Parola d'auto") vedere disegni, testi e filmati relativi a tutte le parti che compongono un autoveicolo; la struttura e il funzionamento sono illustrati in modo conciso ma chiaro; comunque, se restasse qualche dubbio sul significato dei termini tecnici, esistono 282 schede con tutte le spiegazioni del caso.

Il CD è utile, interessante e abbastanza veloce, ma l'interfaccia è più Windows che Mac e richiede un po' di pazienza: le scelte si fanno con un clic o con un doppio clic, a sua volta il doppio clic può selezionare ma, in alcuni casi, cancellare. ■



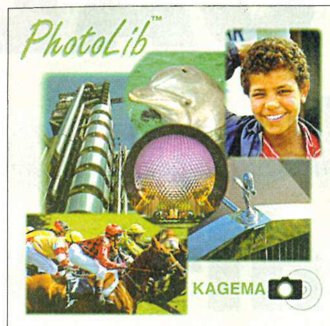
La ricerca dell'auto ideale si effettua "assemblando" le diverse caratteristiche che deve possedere

moltimedia

PhotosDirect CD

Per informazioni:
Kagema
tel. 0049/7745-91100

Prezzo:
39 dollari



PhotosDirect CD è un'enorme quanto caotica collezione di immagini di ogni genere: incantevoli scenari della natura, animali esotici e piante lussureggianti si mescolano a scene di danza; volti segnati da una vita di fatica si alternano alle smorfie delle star del rock immortalate durante una esibizione dal vivo; il tutto è inframmezzato da immagini di sport, viaggi in diverse località del mondo, foto d'epoca, monumenti, dal volto serafico del Budda, ecc.

Sono 100 le fotografie a colori e ad alta risoluzione, che si possono utilizzare a piacere e anche stampare. Accanto a queste ve ne sono altre 36.000 presenti in formato ridotto (non più di 3 x 4 cm. sullo schermo), che non si possono ingrandire e servono solo per decidere se vale la pena di acquistare il CD che le contiene.

La navigazione all'interno di questo immenso database è garantita da Aldus Fetch 1.2 Browser, incluso nel CD. La funzione di ricerca è molto utile, ma i risultati sono alquanto bizzarri; quando abbiamo cercato la voce "Ital" (senza finale), abbiamo trovato 1.350 foto: pizza, Colosseo, la Torre di Pisa, un cavolfiore, la bandiera italiana, diverse puerpere con bambino, il monumento ad Abramo Lincoln situato nel Lincoln Memorial di Washington, una banconota da 10.000 lire, ecc. Il CD contiene inoltre 412 sfondi e 412 strutture geometriche colorate da utilizzare a piacere.

■ *Giorgio Boccalari*

The Cd-Rom Directory

Produttore:
TFPL Publishing

Distributore:
DEA
tel. 06/8551441

Prezzo:
lire 400.000 + Iva 16%



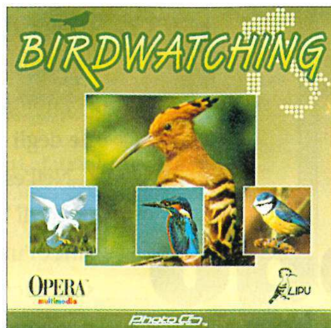
Sebbene possa sembrare paradossale, la crescente diffusione del CD come mezzo di distribuzione di informazioni di ogni genere non sta realmente aiutando la diffusione del media. Con questo non vogliamo intendere che più prodotti vengono stampati, meno CD vengono venduti; ma che, purtroppo, più sono i titoli, più è difficile reperire informazioni aggiornate e complete. Certo, sono state prodotte guide cartacee; ma la ricerca incrociata su carta, si sa, non è proprio semplice e non è detto che porti validi risultati. È facile, cercando in un portafoglio di migliaia di titoli, lasciarsi sfuggire proprio quello su misura per le proprie esigenze. La TFPL Publishing ha risolto il problema traslando su media ottico la propria guida ai CD-ROM nota col nome di *The Cd-Rom Directory*. Giunta alla 14esima edizione, aggiornata a tutta la prima metà del 1995, la guida è strutturata come un insieme di 8 differenti archivi relazionati tra di loro. All'apertura del programma, utilizzabile sia su piattaforma Mac che MS-DOS compatibile, l'utente può scegliere di ricercare i dati per maschere pre-impostate secondo differenti chiavi: Introduzione & glossari, Società, Titoli, Hardware, Software, Conferenze, Giornali (pubblicazioni quotidiane e periodiche) e Libri. L'interfaccia di browsing è puramente testuale e, sebbene in un primo momento possa risultare ostica, possiamo assicurarvi è chiara e di semplice consultazione. Ogni campo consente l'inserimento libero o guidato delle chiavi di ricerca ed il risulato della query può essere visionato o stampato sia come lista, sia come serie schede. Reputiamo il prodotto, disponibile in sola lingua inglese, estremamente valido per quanti hanno la necessità di essere aggiornati sugli ultimi prodotti del mondo multimediale.

■ *Luca Romoli*

BirdWatching

Per informazioni:
Opera Multimedia
tel. 02/48364553

Prezzo:
lire 49.000 Iva compresa



Di contenuto decisamente monotematico è *BirdWatching* di Opera Multimedia, interamente dedicato agli uccelli. Il CD si compone di 100 splendide foto, ognuna delle quali è presente in 5 differenti formati: 192 x 128, 384 x 256, 768 x 512, 1.536 x 1.024 e 3.072 x 2.048; la risoluzione è di 72 x 72 dpi a 32 bit: i volatili appaiono sempre su uno sfondo naturale e le inquadrature sono molto ravvicinate in modo da evidenziare tutte le particolarità; i nomi delle specie non compaiono sullo schermo, ma si possono rintracciare sul pieghevole che fa da copertina. Il CD contiene uno slide show: tutte le foto possono essere proiettate sullo schermo in una successione ininterrotta di diapositive.

■ *g. b.*

Paesaggi

Per informazioni:
Opera Multimedia
tel. 02/48364553

Prezzo:
lire 49.000 Iva compresa



Un discorso analogo a quello di *BirdWatching*, dal punto di vista tecnico, va fatto anche per il CD *Paesaggi - Il Paese delle Meraviglie* (realizzato da Opera Multimedia e Touring Club Italiano). Anche qui le 100 fotografie, con tanto di slide show, sono presenti nei cinque formati citati in precedenza e sono elencate in fondo all'opuscolo-copertina. Le foto sono state scattate in ogni parte d'Italia e così troviamo immagini che vanno da Camogli (Liguria) sotto il temporale alla ridente Costa Cagliaritana, da un borgo delle Cinque Terre alle scogliere di Capo Vaticano (Calabria), dalle barche sul lago di Misurina (Trentino) alle famose torri di San Giminiano (Toscana). La Liguria sembra farla da padrona con 10 foto, seguita a ruota dalla Toscana con 9 e da Sicilia e Sardegna con 6.

■ *g. b.*

Pubblicazioni elettroniche su Internet: molte parlano di giochi, altre si occupano di arte, altre ancora propongono notizie dal mondo Mac. E impongono nuovi modelli di comunicazione

E-zine à gogo

di Lorenzo De Carli

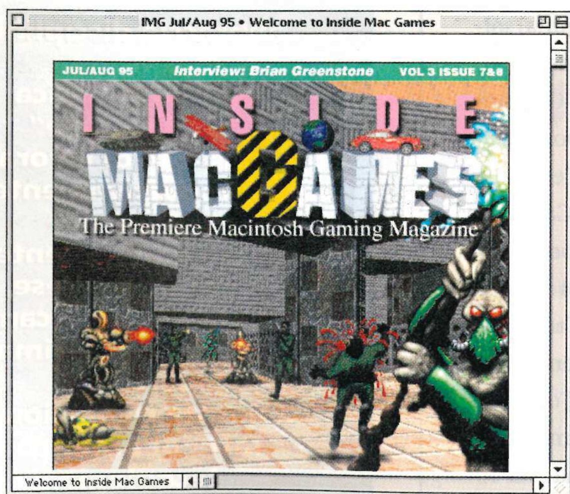
ldecarli@cimsi.cim.ch

Homo radiophonicus, vive e lavora in Svizzera in compagnia del suo 540 da collezione, da cui mai si separerebbe

Nelle edicole le riviste dedicate ai prodotti gravitanti attorno a Mac battagliano per conquistare schiere sempre più ampie di lettori. Nelle reti -prima le BBS, oggi Internet- si espande continuamente la galassia delle pubblicazioni elettroniche, le e-zine (contrazione di electronic magazine, rivista elettronica) dedicate all'uso di Mac. Una galassia che acquista configurazioni diverse molto rapidamente: accanto a riviste che cessano di esistere altre ne nascono, così frequentemente che è difficile poterle seguire tutte.

I destinatari, la forma, il contenuto stesso di queste riviste sono molto diversi. Alcune sembrano il prodotto di un'attività redazionale svolta nel tempo libero da appassionati, altre hanno l'ambizione di imporsi come un'autorità su ambiti specifici, altre ancora sembrano meri bollettini.

Per un esame completo di questa galassia bisognerebbe tener conto dei vari newsgroup che su Internet si offrono come luogo di dibattito pubblico su argomenti legati a Macintosh, delle mailing list, dell'attività svolta dai vari gruppi di utenti presenti su Internet. Noi, intanto, abbiamo dato una prima scorsa alle pubblicazioni elettroniche reperibili nei vari Info-Mac presso la directory Periodical, dove vengono archiviate tutte le pubblicazioni di questo tipo.



La copertina di *Inside MacGames*, poco meno che una Bibbia per i giochi su Mac. Naturalmente, non è proprio la legge dell'amore tra umani e alieni quella predicata in questo numero...

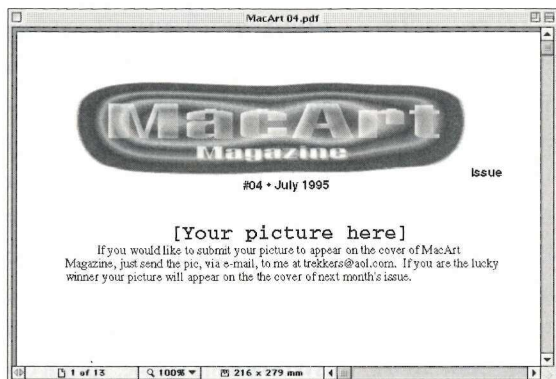
Carta vs bit

Tutte queste pubblicazioni sembrano aver superato il contenzioso tra editoria cartacea ed elettronica, optando per una forma ipertestuale di espressione che non è possibile immaginare se non nella forma digitale. La linearità presupposta dalla comunicazione cartacea obbliga la lettura a dei percorsi obbligati. Il monitor permette invece la pluralità dei percorsi simultanei di decodificazione degli ipertesti.

Nell'espressione estrema, il modello di lettore implicito delle e-zine è l'utente di videogiochi. Non solo alcune e-zine non presuppongono la possibilità della stampa (per esempio *MacInPlay*, la prima rivista elettronica italiana dedicata ai videogiochi per Mac), ma alcune, come *Mac Net Journal*, sono piccole applicazioni multimediali e non possono avere un corrispettivo cartaceo. Vere e proprie pubblicazioni elettroniche che sfruttano espressamente tutte le potenzialità del mezzo e sono pensate per esso.

La diversa natura di queste pubblicazioni consente di fare alcune sommarie distinzioni per generi: vi sono quelle dedicate ai giochi (la citata *MacInPlay*, o la più conosciuta *Inside MacGames*), quelle dedicate all'uso di programmi per la grafica, come *Mac Art Magazine*; pubblicazioni dedicate a un pubblico di utenti generici, come *The Low-End User*, o un pubblico che vuole novità dall'universo Macintosh, come *MacSense*; altre si offrono come il corrispettivo elettronico della versione disponibile in edicola, come *Mac Today*, oppure pubblicazioni periodiche magari meno curate dal punto di vista grafico ma che forniscono informazioni di prima mano come *TidBITS*.

La maggior parte di queste pubblicazioni sono create usando DOCMaker. Alcune, come *TidBITS* e *LEU*, sono dei file di testo



Molte e-zine permettono ai lettori di partecipare alla loro creazione. Nel caso di *Mac Art Magazine* si può diventare un volto da copertina

consultabili anche con un apposito browser (Easy View per l'una, e DOC Reader per l'altra). Altre, quelle meglio riuscite dal punto di vista grafico, sono in formato PDF, leggibile con Acrobat.

Mac Today, la pasionaria

La più agguerrita delle riviste elettroniche, quando non facinorosa, c'è parsa *Mac Today*, che nel numero di settembre esortava a de-installare Word 6, sia per liberarsi dagli effetti esiziali di un programma che sembra fatto per affossare Mac, sia per una forma di emancipazione da Microsoft. Il tono degli articoli è spesso di sfida ad un supposto *establishment* dell'informatica Mac, ma non si dura fatica a rendersi conto che la *vis* polemica è di maniera, e che la tracotanza nasconde una sostanziale adesione ai valori del mondo che si vorrebbe ripulire. Graficamente la rivista è ben impostata, ma la mancanza di raccordi ipertestuali tradisce la piana conversione in formato Acrobat di una rivista cartacea.

Sense of Mac

La rivista che meglio sposa ponderatezza, ricerca grafica e ipertestualità è *MacSense*, una pubblicazione mensile nella quale si trovano notizie su nuovi prodotti, recensioni, dibattiti coi lettori. Anche qui le critiche sono spesso severe, ma quando ciò accade, in poche righe si ristabilisce il tributo al produttore che aveva dato una copia in omaggio del software da recensire.

TidBITS sembra la pubblicazione più seria. Settimanale, fornisce notizie di prima mano su Apple e terze parti. Frequenza di pubblicazione e oculata selezione delle notizie ne fanno uno strumento molto utile, in grado di procurare le informazioni più importanti e di essere usato come guida. Ogni notizia possiede difatti un riferimento su Internet, sicché si può risalire alla fonte.

Mac Art Magazine è invece una rivista per grafici. Argomento principe è Photoshop, ma negli ultimi numeri si è anche parlato dei trucchi da usare con KPT. Si tratta di una rivista da conservare e consultare, e alla quale si può contribuire, inviando alla redazione suggerimenti sull'uso dei programmi grafici.

Un'autorità in ambito ludico è *Inside MacGames*. La versione su Internet non è molto di più che la promozione della rivista su CD-ROM disponibile nelle edicole. Recensioni ai giochi si alternano a suggerimenti per l'impostazione del proprio computer.

In riviste di questo tipo il gioco coincide col globo terraqueo tutto, e nessun indizio lascia supporre al lettore che qualcosa esista fuori dei videogiochi. Tutto si consuma in un universo tanto più radicalmente autofondatosi quanto maggiore è lo sradicamento sociale di chi lo abita. L'adesione acritica all'universo dell'informatica che caratterizza tutte le e-zine, in quelle dedicate ai videogiochi diventa forma d'essere.

Torneremo ancora sulle e-zine. Per ora, rilevata la trascuratezza linguistica di molte, sottolineiamo l'elevato grado di autoreferenzialità: tutte fanno riferimento solo all'universo Mac; ne escono tutt'al più per brandire il pugno verso Bill Gates. Fuori della rete, il mondo tace. ■

Per informazioni:
ecco l'indirizzo di alcune riviste online di cui si parla in questo articolo e che sono presenti anche sul World Wide Web

TidBITS:
http://king.tidbits.com/default.html

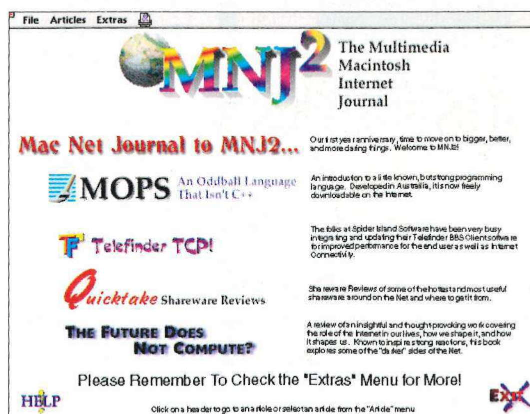
Mac Art Magazine:
http://www.ccnet.com/~campo/macart/

Mac Net Journal:
http://www.dgr.com/web_mnj/

MacSense:
http://www.macsense.com/macsense/

MacToday Magazine:
http://www.mindspring.com/~curtiss/MacToday/MacToday.html

***Mac Net Journal* vive di un'esistenza tutta virtuale. Nasce e si espande come e-zine senza altro supporto oltre i bit**



moltimedia

Un ottimo libro che svela tutti i segreti del più diffuso integrato per Macintosh

Una bibbia apocrifa

di Lorenzo De Carli

ldecarli@cimsi.cim.ch

Homo radiophonicus, vive e lavora in Svizzera in compagnia del suo 540 da collezione, da cui mai si separerebbe

ClarisWorks è una delle più felici espressioni dell'ingegneria informatica applicata a Macintosh. Questo programma, insieme duttile e assecondante, è andato negli ultimi anni imponendosi non solo come il principe degli integrati, ma come la misura stessa della buona o non buona riuscita di tutti ~~gli~~ altri programmi integrati.

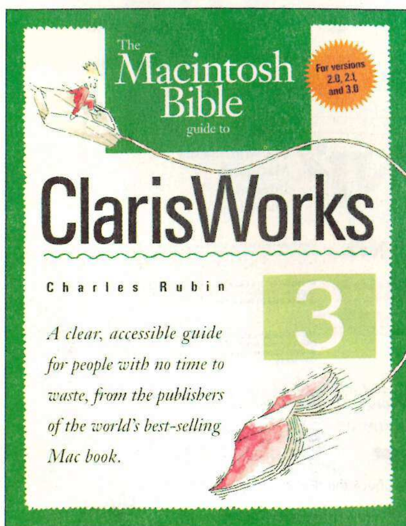
La pronta disponibilità a soddisfare le molteplici esigenze della vasta schiera di utenti che hanno comperato un computer non per specifici scopi professionali ma per farne uno strumento capace di prestare aiuto in un ampio ventaglio di situazioni, ha fatto di ClarisWorks un programma versatile e di uso intuitivo. Nelle scuole è il programma più usato. Chi vuole scrivere, però anche disegnare col computer, ma insieme far anche di conto e magari mettersi in comunicazione con altri utenti vede in ClarisWorks una soluzione sicura.

Il programma della Claris sta per conoscere una nuova versione, la quarta, ma le varie metamorfosi occorsegli in questi anni dopo la sua prima versione non l'hanno mutato al punto da dover costringere gli utenti a cimentarsi con lo studio di nuovi comandi o di nuove funzioni. Anche nella sua quarta versione ClarisWorks seguiterà ad essere il programma a tutti noto, salvo -come già accadde per le versioni precedenti- trarre proficuo partito dalle potenzialità sia della più recente versione del sistema operativo Macintosh, sia degli ultimi tipi di microprocessore.

Il libro di Charles Rubin è dedicato alla terza versione del programma, e in copertina si dichiara che serve anche agli utenti di versioni precedenti. L'avvertimento non è di quelli cui sono usi gli imbonitori, e in effetti *The Macintosh Bible Guide To ClarisWorks 3* è un utile manuale per tutti, persino per chi ha già installato l'ultima versione del programma; e, considerate la fortuna di cui gode questo programma e la sua fedeltà al progetto originale, Rubin ha scritto un libro che resterà ancora qualche anno.

Data la diffusione di ClarisWorks nelle scuole, i primi destinatari di questo libro è assai probabile che si troveranno nei vari ordini scolastici. Gli altri destinatari potrebbero essere quelli che, un po' irritati dalla laconicità del manuale originale o un po' a disagio nello sfogliare le pagine del manualetto elettronico online, vorrebbero una guida scritta da chi li aiutasse ad affrontare problemi concreti. Il metodo di Rubin è infatti questo: descrivere sommariamente le funzioni, quindi definire alcune situazioni pratiche e scovare gli espedienti necessari per cavarsene, traendo il maggior profitto possibile dalle funzioni di ClarisWorks.

S'intuisce che Charles Rubin è un appassionato del programma che illustra, però si capisce anche che non è al soldo della Claris. Non risparmia le critiche al programma -laddove, per esempio, esprime disappunto per il funzionamento della sezione dedicata alla comunicazione, così poco affine alla facilità d'uso e all'idea ispiratrice delle altre sezioni-, e quando suggerisce certi trucchi ci lascia anche intendere che alcuni espedienti che occorre adottare sono la conseguenza di lacune intrinseche al programma. Ciò nondimeno è chiaro che il programma gli pare il frutto più maturo della tendenza a fare del com-



The Macintosh Bible Guide To ClarisWorks 3

Autore:
Charles Rubin

Editore:
Peachpit Press, Berkeley, 1995

Prezzo:
24,95 dollari

puter un luogo di lavoro virtuale, nel quale sia possibile fare di tutto, avendo sotto mano tutti gli strumenti necessari.

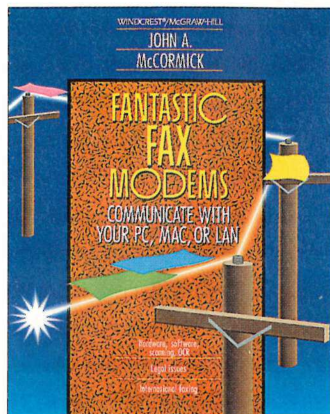
Com'è noto, pur perfettamente integrato, ClarisWorks si articola in sei sezioni, ciascuna dedicata a funzioni diverse. È possibile accedere ad un programma di video scrittura, ad un foglio elettronico, ad un database, a un programma di disegno grafico, ad un altro di disegno a mano libera, e infine ad un programma per la comunicazione tra computer. L'uso complessivo di questi sei programmi è illustrato nei capitoli che costituiscono la prima parte del libro, dove si apprende l'uso di tutto ciò che è in comune alle sei sezioni.

La seconda parte del manuale è invece dedicata all'esame approfondito delle sei sezioni di ClarisWorks ed è a quest'altezza del libro che il lettore apprende le tecniche di manipolazione dei comandi specifici delle varie sezioni. Sono pagine di lettura piana, nelle quali si apprezzano soprattutto quelle ampie e ripetute sezioni –graficamente distinte dal resto– in cui Rubin fornisce soluzioni a difficoltà tipiche.

La terza ed ultima parte del libro è dedicata all'uso delle funzioni supplementari, come quello della posta elettronica consentito da PowerTalk, l'uso di QuickTime, del Publishing and Subscribing, nonché all'approfondimento delle funzioni presenti nel foglio di calcolo e dell'archivio elettronico. Scritto bene, impaginato con cura, il libro sarebbe stato più leggibile se si fosse rinunciato a usare caratteri Tekton e Garamond insieme. Come si conviene ad un'opera che vorrebbe avere caratteristiche bibliche, *The Macintosh Bible Guide To ClarisWorks 3* è anche provvista di un buon indice analitico che permette di trovare subito le pagine in cui si affrontano i problemi per i quali abbiamo bisogno di un'immediata risposta. ■

Fantastic FAX Modems

John A. Mc Cormick
Fantastic FAX Modems: communicate with your Pc, Mac, or LAN
Windcrest/Mc Graw Hill
ISBN 0-07-046028-0

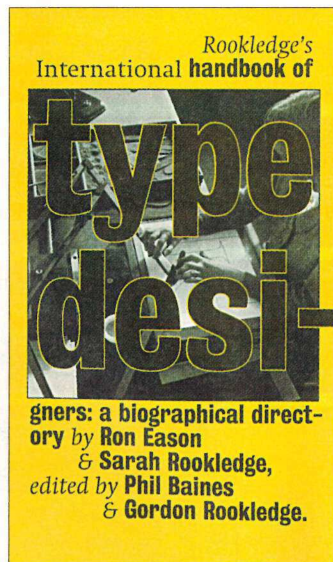


Una delle cose migliori che la burotica offre oggi è il cosiddetto Pc Fax, ovvero quella combinazione di schede o moduli esterni che permettono al vostro Macintosh desktop o portatile di inviare -automaticamente- qualsiasi tipo di documento appaia sullo schermo, da qualsiasi applicazione, in qualsiasi momento.
La formidabile praticità di questi oggettini ed un mercato che cresce di uno o due milioni di unità l'anno (secondo Bis Strategic Decisions il mercato Pc Fax americano toccherà 6,5 milioni quest'anno e 7,7 il prossimo), hanno motivato la redazione di questo compendio corpulento del genere "tutto quello che avreste voluto sapere...".
La completezza non si discute in quest'opera: si va dalla storia del fax, a tutte le caratteristiche tecniche (risoluzione, stampa, alimentazione, norme di telecomunicazione, creazione dello spool a partire da testi o da grafici, ecc.) analizzate in dettaglio, sino ad uno spaccato dettagliatissimo (si tratta di vere e proprie "pagine gialle" per l'acquisto dei fax) di tutto l'hardware ed il software esistente in commercio sulle cinque piattaforme principali: Dos, OS/2, Macintosh e Windows. L'irrefrenabile voglia di tutto sapere di alcuni utenti individuali troverà soddisfazione in questo volume; tuttavia si raccomanda la lettura sopratutto ai responsabili EDP di piccole e medie imprese.
Il taglio multipiattaforma del volume, l'accento messo sulle soluzioni per reti locali, il focus d'analisi su tecnologie come il "fax on demand" o le problematiche dei costi o dei viaggi d'affari nei vari continenti, sono tutti elementi che attireranno l'attenzione dei professionisti e responsabili EDP. Se cercate elementi di giudizio per un acquisto di materiale aziendale questo libro condensa ciò che è impossibile trovare a meno di passare mesi a compilare ritagli stampa americani. Se siete invece alla ricerca di ispirazioni per usi creativi (mailing, impaginazioni piene d'ispirazione, ecc.) questo libro non fa certo per voi.

■ *Andrea Ricci*

Handbook of Type Designers

Ron Eason,
Sarah Rookledge
Rookledge's International handbook of Type Designers
Sarema Press
ISBN 1-870758-099



Questo delizioso libricino condensa le biografie di 175 uomini e donne che hanno dedicato le loro vite al disegno della maggior parte dei caratteri che oggi utilizziamo correntemente.

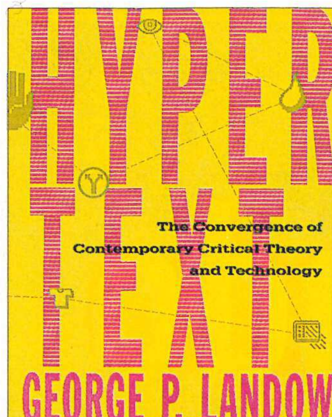
A parte una breve introduzione storica che parte, ovviamente, dalla Bibbia da 42 linee di Gutemberg, questo libretto, quasi introvabile, traccia il ritratto di John Baskerville, della famiglia Caslon (da William I della fine del 700 a William IV della seconda metà dell'800), del parigino Claude Garamond (da cui prende il nome uno dei più famosi font), di Frederic Goudy (uno dei più innovativi e prolifici disegnatori di carattei del XX secolo) o di Hermann Zapf.

Con un breve saggio sui trend principali nel design dei caratteri, due indici (per soggetti e per carattere), ed un glossario di termini tecnici, questo libro rappresenta una piccola perla per la libreria dell'appassionato o dello studente di desktop publishing.

■ *a. r.*

Hypertext

George P. Landow
Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology
John Hopkins University Press (ed. Italiana edita da Baskerville)
ISBN 0-8018-4280-8

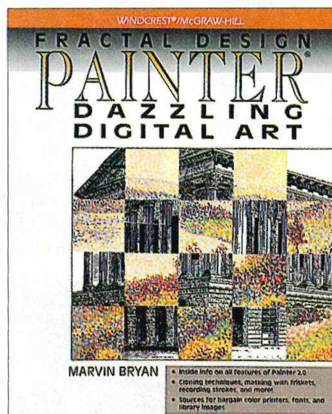


Se gli ipertesti sono la vostra passione è necessario che affrontiate la lettura di questo volume, a metà tra la tecnologia e la teoria letteraria, scritto dal Prof. Landow della Brown University, l'università americana più rinomata per gli studi letterari. L'assunto principale di questo lavoro è che la tecnologia dell'ipertesto ha il potere di riconfigurare il testo che diviene non lineare, destrutturato, intertestuale, multivocale e decentrato perché frutto della fusione di più coscienze che interagiscono sullo stesso testo sul network. L'ipertesto, secondo Landow, ha inoltre il potere di riconfigurare l'autore (che può scrivere un testo in cooperazione con altri su una rete) ed il concetto tradizionale stesso di trama Aristotelica (negli ipertesti il testo è un prisma che può essere visto da più lati - un racconto che prevede più fini, più evoluzioni possibili). In un'epoca in cui il World Wide Web sembra essere la concretizzazione imprevista del sogno di Vannevar Bush e di Ted Nelson, questo volume -sicuramente uno dei più seri sul tema- va letto per approfondire il senso dell'edizione su Internet. Attenzione: il testo di Landow non è una lettura facile ed il linguaggio che l'autore utilizza presenta tutti gli elaborati formalismi della critica letteraria e della semiologia. Gli utenti Mac apprezzeranno tuttavia il capitolo dedicato alla descrizione dell'esperienza di insegnamento effettuata con Storyspace (l'ambiente di sviluppo ipertestuale distribuito dalla Human Systems di Milano) alla Brown University.

■ ***a. r.***

Fractal Design Painter

Marvin Bryan
Fractal Design Painter: dazzling digital art
Windcrest/Mc Graw Hill
ISBN 0-07-008619-2



Questo libro merita attenzione perché, raro esempio di un genere di editoria non troppo diffusa, copre la palette di opzioni tecnico artistiche offerte da Painter 2.0, un programma che certo non ha una diffusione pari a quella di un Excel o di un Photoshop. I primi sei capitoli sono dedicati alla spiegazione del funzionamento dei pennelli di base e delle modulazioni applicabili ai singoli "colpi di pennello". I successivi sette sono invece dedicati alle funzioni di editing globale applicabili complessivamente all'immagine. Un intero capitolo è dedicato alla famosa funzione di "cloning" che permette di trasformare "alla maniera di" Van Gogh, Seurat o dei fiamminghi, un'immagine preesistente. Il libro di Bryan va davvero nel dettaglio e centra nel bersaglio là dove tenta di mostrare in quante centinaia di modi il pennello può comportarsi se si suggerisce questo o quel setting tecnico. Ma è davvero questo che serve al principiante? Non sarebbe meglio fornire una guida passo per passo a veri e propri lavori professionali, come delle pubblicità o dei lavori artistici degni di nota? Non sarebbe meglio sostituire a pagine descrizioni, una serie di foto a colori dedicate alle sequenze con un testo ridotto all'essenziale? Ebbene se vi aspettate questo dal libro sarete delusi. Quello che il libro raccoglie in realtà è solo una mezza dozzina di sketch che hanno un senso solo in quanto spiegazione di un effetto, ma sono inutilizzabili per qualsiasi altro contesto. Il resto del volume spiega, variante per variante, ogni menù e submenù del programma con un totale complessivo di più di 300 pagine di testo.

■ ***a. r.***

A-B

Adobe Systems
C. Dir. Colleoni - Pal. Taurus
v. le Colleoni, 5
20041 Agrate Brianza (Mi)
tel. 039/65501
fax 039/655050

American Dataline
via della Resistenza, 38/b
31038 Paese (Tv)
tel. 0422/451150
fax 0422/451183

Apple Computer
via Milano, 150
20093 Cologno M.se (Mi)
tel. 02/273261
fax 02/27326555

BeInfinite
5437 Belgrave Place
Oakland, CA 94618
tel. 001/510-4201891
fax 001/510-4201892

C-D

Claris Italia
via Milano, 150
20093 Cologno M.se (Mi)
tel. 02/273261
fax 02/27326553

Corel Corporation
1600 Carling Avenue
Ottawa Ontario K1Z 8R7
Canada
tel. 001/613-7288200
fax 001/613-7618056

Dea
via Lima, 28
00198 Roma
tel. 06/8551441
fax 06/8543228

E-F

Elsner+Flake Fontinform GmbH
Freidensallee 44
22765 Hamburg
Germania
tel. 0049/40-39883988
fax 0049/40-39883999

Editoriale Domus
via A. Grandi, 5/7
20089 Rozzano (Mi)
tel. 02/824721
fax 02/26863093

Essai c/o Apple Computer
via Milano, 150
20093 Cologno M.se (Mi)
tel. 02/27326334
fax 02/27326555

Font Bureau
175 Newbury Street
Boston, Massachusettes 02116
tel. 001/617-4238770
fax 001/617-4238771

Font Lab
via Masotto, 21
20133 Milano
tel. 02/70100555
fax 02/70104199

H-I

Hot Line
Strada Statale Cisa, 124
46047 Mantova
tel. 0376/391439
fax 0376/391440

Image
via San Giovanni, 40/42
29100 Piacenza
tel. 0523/334994
fax 0523/338229

K-L

Kagema
PO Box D-79807
Lottstetten (Germania)
tel. 0049/7745-91100
fax 0049/7745-91101

Koiné
via M. T. Fornasio, 5
10092 Beinasco (To)
tel. 011/3971099
fax 011/3972261

Lead
via C. Battisti, 3
21045 Gazzada (Va)
tel. 0332/870780
fax 0332/870790

M-N-O

MacPoint
v. le Cartosa, 182
20156 Milano
tel. 02/38002943
fax 02/38004247

Microsoft
C. Dir. San Felice, Pal. A
via Rivoltana, 13
20090 Segrate (Mi)
tel. 02/703921
fax 02/70392020

Novell Italia
via San Vittore, 40
20123 Milano
tel. 02/336381
fax 02/48013594

Opera Multimedia
via Lorenteggio, 257
20152 Milano
tel. 02/48364553
fax 02/48364560

P

Pantone
590 Commerce Blvd.
Carlstadt, NJ 07072-3098
tel. 001/201-9355500
fax 001/201-896-0242

Peachpit Press
2414 Sixth Street
Berkeley, CA 94710
tel. 001/510-5484393
fax 001/510-5485991

Pico
v. le Piave, 35
42100 Reggio Emilia
tel. 0522/541272
fax 0522/586119

Producciones NewMedia Sl
08001 Barcelona
(Spagna)
tel. 0034/3-3180377
fax 0034/3-4880809

S-T

Scitex
via Pisa, 250
20099 Sesto S. Giovanni (Mi)
tel. 02/2625977
fax 02/26259219

Turnover
via G. Fiorelli, 7
80121 Napoli
tel. 081/7647114
fax 081/7647118

V

Victory Interactive Media
v. le Pietro Capelli, 28
6900 Lugano (Svizzera)
tel. 0041/91-9731060
fax 0041/91-9731069

VideoCOM
via Lamarmora, 7
27058 Voghera (Pv)
tel. 0383/366712
fax 0383/43899

Tutti gli indirizzi pubblicati si riferiscono alle società di cui abbiamo parlato in questo numero

INDICE INSERZIONISTI

Una scrivania.
Un cestino. Uno spazio per i documenti, i libri, i manuali. E poi una serie infinita di strumenti: per scrivere e disegnare, per tagliare e incollare, per giocare ed imparare, per creare e archiviare informazioni, ma soprattutto per comunicare. Non è la descrizione del vostro ufficio o del vostro studio domestico, ma del prodotto più in voga di questi tempi: Windows95. Più che un prodotto, una metafora: Windows95 facilita la vita degli utenti di pc perché è "simile" alla vita degli utenti di pc. Microsoft oggi propone un nuovo modo di interagire con le tecnologie informatiche e vi domanda: "Dove vuoi andare oggi?".
Il Gruppo editoriale Jce condivide le promesse e vi propone una rivista nuova, capace di raccontare tutte le novità di Windows95, a tutti coloro che vogliono interagire in modo nuovo con il proprio pc. Questa rivista si chiama Start: una rivista per conoscere meglio Windows95, per apprezzarne i vantaggi, per saper scegliere tra i nuovi prodotti, per conoscere se il proprio hardware e il proprio software sia veramente compatibile con Windows95. Start vi propone ogni mese la miglior informazione per Windows95 e vi domanda: "Dove vuoi andare domani?".

Per i consumatori di Windows95

Dicembre 1995 - numero 2 - lire 7.000

Gruppo Editoriale JCE

start

LA RIVISTA PER IL MONDO WINDOWS

Windows 95 svelato
Consigli e trucchi per diventare subito esperti

Microsoft Network
Meglio di Internet?

Artisti digitali
Primi passi nella computer graphics

La leggerezza degli integrati
Claris Works contro Microsoft Works

Una guida completa per acquistare il pc giusto per Windows 95

La scelta

Windows 95 Machine
File Modifica Visualizza ?

Start

Oggetti:

Sped. Abb. Post. 50% - Milano

MILIONE ON LINE internet magazine Anteprima dell'inserto mensile dedicato a Internet

FUORI DI TESTO

TUTTO QUELLO CHE NON AVRESTE MAI VOLUTO SAPERE MA CHE VI DICIAMO LO STESSO

COLOPHON

Applicando viene progettata e realizzata interamente in forma digitale.

In redazione vengono utilizzati degli LC 475 per la stesura e la correzione degli articoli, dei Power Macintosh per l'impaginazione e il fotoritocco. Un altro Power Mac serve a placare, di tanto in tanto, le nostre crisi di smanetteria. La raccolta degli articoli avviene quasi interamente tramite Internet (che ci è fornita da i.net): un server della Iveco (è un pc assemblato che somiglia proprio ad un autocarro) provvede a distribuire il servizio tra le varie redazioni. Tutto il materiale in lavorazione viene archiviato su un Apple Workgroup Server 9150. Per la gestione della rete vengono utilizzati 2 hub con bridge NCR ed un gateway Cayman. Per la posta elettronica e gli appuntamenti Eudora, Claris Emailer, 4th Dimension ed Easy Time.

I fotocolor vengono scansiti da uno scanner Itek 300i ed archiviati in un OPI ColourGate. Per la stampa delle bozze vengono utilizzate due Apple LaserWriter II NTX. Le pellicole sono stampate con due fotounità Linotronic 300 e 330 e una fotounità Agfa SelectSet Avantra 20, collegate a un PowerMac 8100/110, un Quadra 900 e un Mac Fx.



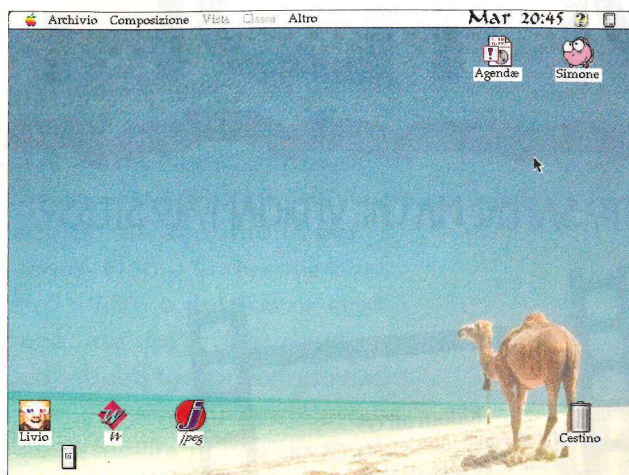
PER CHI MI HAI PRESO?

Nato Windows 95, c'è stato tutto un fiorire di libri e manuali su come utilizzarlo e capirlo. Alcuni titoli non rendono proprio onore a chi userà il sistema operativo di Redmond. Si passa da *Microsoft Windows 95 Step by Step* a *Upgrading to Microsof Windows 95 Step by Step*, editi dalla Microsoft Press, che conducono il lettore per mano, passo passo, come un bambino che dia le prime pedalate sul triciclo. Fin qui tutto bene. Ma su questo lettore non pare ci sia da fare affidamento perché, evidentemente, peggiora con la crescita: ecco allora libercoli come *Windows 95 for Dummies [imbecilli]*. Che, se proprio non ce la dovessero fare, sono soccorsi da *Windows 95 for Dummies Quick Reference*. E per i più restii esiste anche un'edizione speciale che li erudisce sulla programmazione (ma ce li vedete?).

Di tutti questi infelici si occupa la IDG Books, mentre la MacMillian Computer Publishing si rivolge a un'altra consistente fetta di mercato, con i suoi *The Complete Idiot's Guide to Windows 95* e *The Complete Idiot's Pocket Reference to Windows 95*. Al confronto, *Understanding Windows 95* o *Win 95 Made Easy* (McGraw-Hill Ryerson) sembreranno dei trattati di teologia sumera. A proposito, per chi viene folgorato sulla strada della Microsoft non manca ovviamente l'immancabile *Windows 95 Bible* (IDG).

Ma la vera sfida, come ben sanno gli analisti software, è sui tempi di apprendimento: qui le grandi aziende calcolano costi e benefici dei nuovi sistemi per i loro impiegati. Arriva allora la *Teach Yourself Windows 95 in 24 hours*: sono solo tre giornate lavorative, ma si può fare di meglio. Basta leggere la *10 Minute Guide to Windows 95*: il tempo di un caffé e una sigaretta.

SCRIVANIE IMPOSSIBILI



Sabbia, il mare all'orizzonte, un cielo caldo, un cammello pronto a partire. Riposante, rilassante, ti fa lavorare in una dimensione di pace e tranquillità.

Per questo la scrivania di Simone invita chiaramente a un tè nel deserto. Ma Simone deve anche dire a Livio (in basso a sinistra) che lo zucchero da mettere nel caldo infuso, se di canna, si intende estratto da una specie di bambù, non dalla cannabis...

Inviate le vostre "scrivanie impossibili" su Internet a: sarcina@jce.it

IPSE DIXIT

DETTI CHE NON HANNO FATTO LA STORIA. PER FORTUNA

Prendi e porta a casa
"I computer in futuro non dovrebbero pesare più di 1 tonnellata e mezzo" *Popular Mechanics, 1949*

Giù dalle nuvole
"E... a cosa servirebbe?" *Un ingegnere della divisione Advanced Computing System dell'Ibm, commentando l'innovazione del microchip, 1968*

Freddissimo
"Macchine volanti più pesanti dell'aria: impossibile" *Lord Kelvin, membro della Royal Society, 1895*

Anche troppi
"Credo proprio che 640K saranno abbastanza per tutti" *Bill Gates, presidente della Microsoft, 1981*

Piange il telefono
"Questo 'telefono' è troppo poco affidabile per essere seriamente considerato un mezzo di comunicazione. Non interessante" *Memo interna della Western Union, 1876*

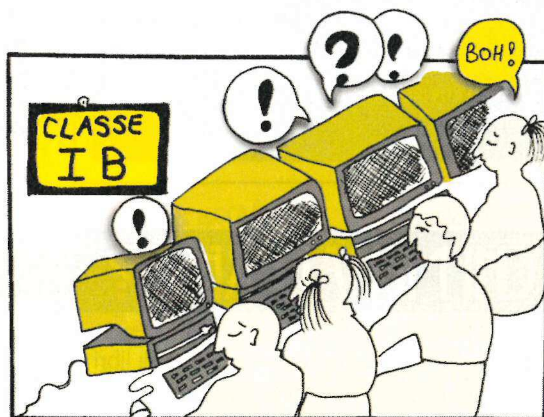
Tanto rumore...
"Chi diavolo vorrebbe mai sentir parlare gli attori?" *H.M. Warner, Warner Brothers, 1927*

Biologicamente corretto
"La teoria dei germi di Louis Pasteur è una ridicola storiellina" *Pierre Pachet, professore di fisiologia a Toulouse, 1872*

Ce n'è per tutti
"Credo che ci sia mercato nel mondo per... mah, direi 5 computer" *Thomas Watson, Ibm, 1943*

LA STRISCIA DI LULÙ









CAMPAGNA ABBONAMENTI 1996

ELETTRONICA/ELETTROTECNICA

		N° Uscite	Prezzo abbonamento
010	SELEZIONE DI ELETTRONICA	11	L. 95.000
011	PCB MAGAZINE	10	L. 85.000
012	INTERCONNECTIONS & CABLES	9	L. 84.000
013	ELETTRONICA PROFESSIONALE	9	L. 65.000
014	IL CINESCOPIO	11	L. 94.000
015	PROGETTO ELEKTOR	11	L. 55.000
016	IL VORTICE	6	L. 40.000

INFORMATICA

		N° Uscite	Prezzo abbonamento
020	APPLICANDO	11	L. 96.000
021	APPLIWARE	11	L. 115.000
022	START	11	L. 63.000
023	STARTWARE	11	L. 86.000
024	CHIP	11	L. 61.000
025	WIN	11	L. 62.000
026	WIN CON FLOPPY DISK	11	L. 110.000
027	TRADE NEWS	10	RISERVATO AGLI OPERATORI DEL TRADE

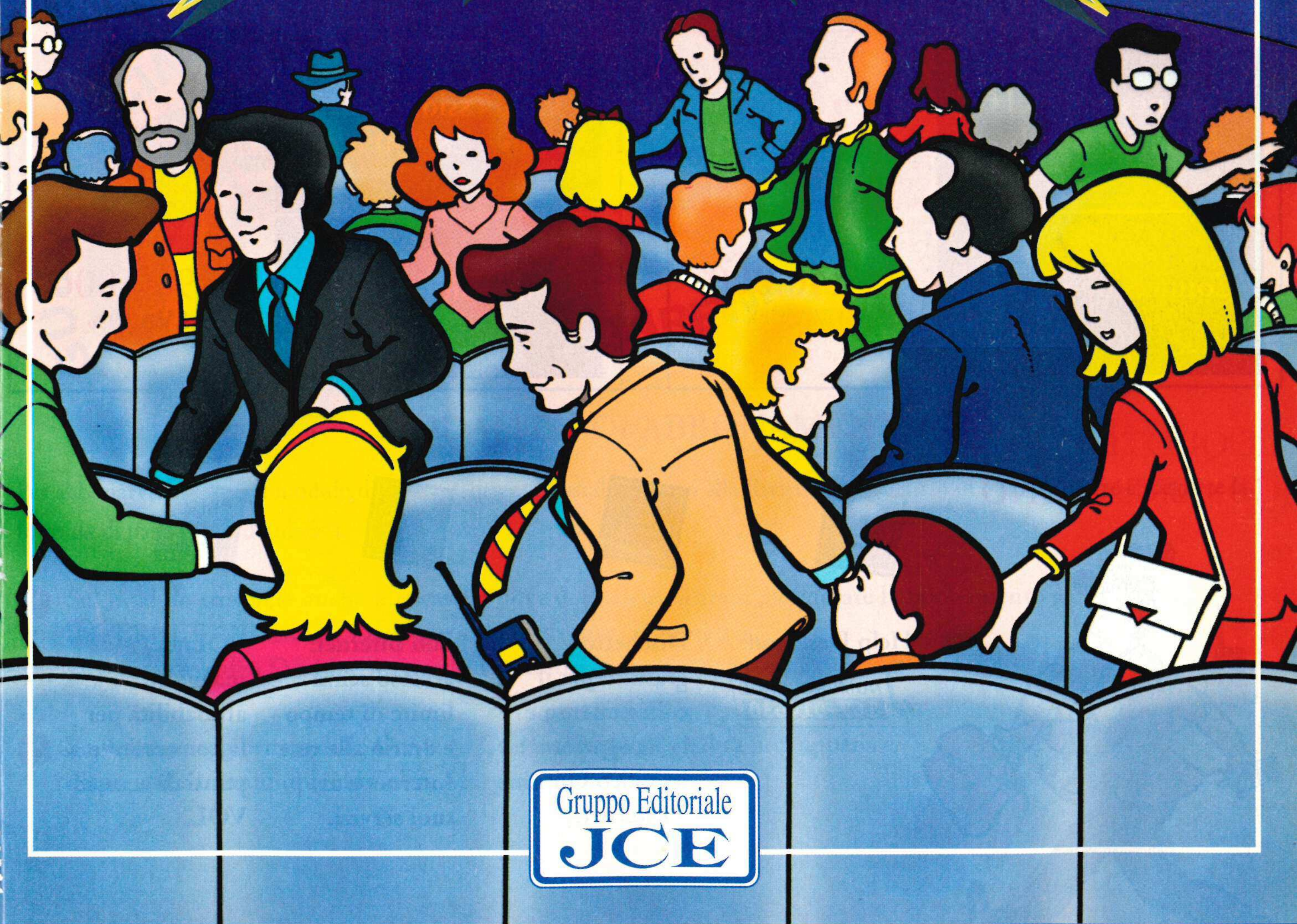
COMUNICAZIONE

		N° Uscite	Prezzo abbonamento
035	EUROSAT	12	L. 98.000
036	TUTTO TV SATELLITE	12	L. 75.000
037	MILLECANALI	11	L. 93.000
038	DIN	10	L. 50.000
039	GRAPH	6	L. 59.000

COMBINAZIONI RISPARMIO

045	SELEZIONE DI ELETTRONICA + PCB + I&C + ELETTRONICA PROFESSIONALE	L. 199.000
046	CINESCOPIO + PROGETTO + DIN	L. 130.000
047	CINESCOPIO + DIN	L. 112.000
048	CINESCOPIO + EUROSAT + DIN	L. 190.000
049	CINESCOPIO + TUTTO TV SATELLITE + DIN	L. 180.000
050	MILLECANALI + EUROSAT + DIN	L. 175.000
051	TUTTO TV SATELLITE + EUROSAT + DIN	L. 170.000
052	TUTTO TV SATELLITE + MILLECANALI + EUROSAT + DIN	L. 250.000
053	APPLICANDO + APPLIWARE	L. 192.000
054	START + STARTWARE	L. 125.000
055	WIN + CHIP	L. 97.000
056	START + WIN + CHIP	L. 135.000
057	START + WIN + CHIP + STARTWARE	L. 200.000

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1996



INFORMATICA • ELETTRONICA • COMUNICAZIONE

COLLEGATI ABBONANDOTI A

PUOI RISPARMIARE DA 33.000 A 144.000 LA VERSIONE AGGIORNATA

ABBONAMENTI ANNUALI A VIDEO ON LINE			
CATEGORIA PRIVATI 1 casella di posta elettronica		CATEGORIA PROFESSIONISTI E AZIENDE 2 caselle di posta elettronica	
Connessione RTC fino a 28.800 bps:	L. 220.000 + I.V.A.19%	Connessione RTC fino a 28.800 bps:	L. 480.000 + I.V.A.19%
Connessione ISDN:	L. 440.000 + I.V.A.19%	Connessione ISDN:	L. 960.000 + I.V.A.19%

LE QUOTE COMPRENDONO



Help Desk con:

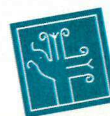




Dischetto gratuito per il collegamento e la navigazione in Video On Line e Internet.



Full Internet: accesso senza limite di tempo e orario alla rete Internet e ai suoi servizi.



VOLnet: maggiore affidabilità per la connessione ai punti di accesso VOL.



A INTERNET UNA RIVISTA JCE

LIRE ; IN PIU' RICEVERAI IN OMAGGIO DI UNA DI QUESTE GUIDE



MODALITA' DI ABBONAMENTO

Per abbonarvi utilizzate il modulo di Conto Corrente Postale allegato alla Rivista. Compilatelo in ogni sua parte e scegliete la formula di pagamento desiderata.

- Sul modulo troverete anche una casella dove dovrete indicare se desiderate l'abbonamento a INTERNET " Video On Line". In caso di risposta affermativa, sarà cura di Video On Line mettersi in contatto con voi.

- La versione aggiornata delle Guide su Cd-Rom vi verrà spedita non appena disponibile e comunque non oltre Maggio 1996.



ABBONAMENTI SINGOLI

APPLICANDO

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA MACINTOSH '96

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 96.000



APPLICANDO

Se mai aveste la sfortuna di imbatterVi nel "Sad Mac" all'avviamento del computer, sappiate già qual'è la medicina: un abbonamento ad Applicando, dal 1983 la guida nel mondo Apple, la panacea per le "Mele bacate" e la soddisfazione delle curiosità di qualunque Macintoshista..

11 NUMERI

APPLIWARE

IN OMAGGIO

CD ROM SHAREWARE PER MACINTOSH

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 115.000



APPLIWARE

Appliware è il logico complemento software di Applicando: un appuntamento fisso con i migliori programmi in italiano selezionati dalla redazione. E inoltre tante novità in esclusiva. Tutti i mesi con Appliware, sul finder del vostro Mac.

11 NUMERI



ABBONAMENTI SINGOLI

START

Partito assieme a Windows '95, si impegna ad accompagnarVi nella circumnavigazione di questo nuovo sistema operativo, e dell'universo soft e hard ware che porta con sé. Start è la Rivista che Vi insegnerà ad interagire con l'ultima creatura della Microsoft e, perché no, anche con la Nostra Redazione.

11 NUMERI



START

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS '96

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A

L. 63.000



STARTWARE

Giochiamo al raddoppio per servirVi meglio: con Start, un'altra pubblicazione inedita ma in linea con le evoluzioni dell'informatica. Prenotatevi decine di megabyte di programmi dedicati a Windows '95 che accompagnano Startware, la nuova Rivista per la nuova generazione di programmi.

11 NUMERI



STARTWARE

IN OMAGGIO

CD ROM SHAREWARE PER WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A

L. 86.000



ABBONAMENTI SINGOLI

WIN

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS '96

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A

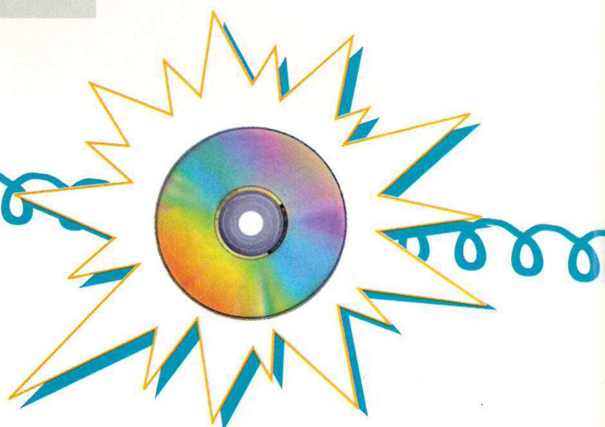
L. 62.000



WIN

La Rivista pensata per l'ambiente Windows, alla continua ricerca di inediti prodotti, tips e soluzioni necessarie ai più aggiornati esperti del personal computers, orientata all'aumento della produttività e alla presentazione dei software più recenti e utili.

11 NUMERI



WIN CON FLOPPY

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A

L. 110.000



WIN CON FLOPPY

Versione con floppy della "sorella" Win, provvista di un floppy contenente materiali e risorse utili per sfruttare al meglio la Rivista e, in generale, il vostro personal computer.

11 NUMERI



ABBONAMENTI SINGOLI

CHIP



Rivista ad alta tecnologia che analizza specialmente l'hardware destinato ai personal computers. Propone inoltre raffronti tra soluzioni di networking e sistemi operativi, sia entry level che avanzati, e soprattutto, analisi delle periferiche e degli accessori per espandere il Vostro pc.

11 NUMERI

CHIP

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A

L. 61.000



TRADE NEWS



Il ruolo eminente svolto da questa neonata Rivista è imperniato sul moderno trade, diventando così lo strumento informativo indispensabile per dealer, var, distributori, software houses, system integrator. Informatica, comunicazione e mercato sono le tre key words che caratterizzano Trade News, dedicato espressamente agli operatori del settore.

10 NUMERI

TRADE NEWS

RISERVATO OPERATORI TRADE

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA MACINTOSH

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET



I N F O R M A T I C A 1 9 9 6

COMBINAZIONI RISPARMIO

APPLICANDO + APPLIWARE

~~L. 211.000~~

L. 192.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA MACINTOSH
CD SHAREWARE PER MACINTOSH
SCONTO 15% INTERNET



Cod. 053





START + STARTWARE

~~L. 149.000~~

L. 125.000

IN OMAGGIO

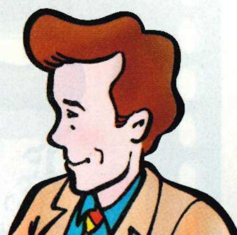
CD GUIDA WINDOWS
CD SHAREWARE PER WINDOWS
SCONTO 15% INTERNET



Cod. 054



PER ABBONARVI UTILIZZATE IL MODULO ALLEGATO ALLA RIVISTA



IL SAPERE PER IL PROFESSIONISTA DI OGGI E DI DOMANI



COMBINAZIONI RISPARMIO





Cod. 055

WIN + CHIP

~~L. 12[illegible]00~~

L. 97.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET







Cod. 056

START+ WIN + CHIP

~~L. 186[illegible]00~~

L. 135.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET









Cod. 057

START+ STARTWARE+ WIN + CHIP

~~L. 279[illegible]00~~

L. 200.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

CD SHAREWARE PER WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

ABBONAMENTI SINGOLI

SELEZIONE DI ELETTRONICA

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 95.000



SELEZIONE DI ELETTRONICA

Da sempre la bussola per orientarsi nel mondo professionale e seguire le evoluzioni della componentistica, degli strumenti di misura, della automazione industriale e dell'EDP.

11 NUMERI

PCB MAGAZINE

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 85.000



PCB MAGAZINE

Rivista simbolo delle schede elettroniche sia nude che assemblate, che costituisce la soluzione per essere veramente in contatto con l'industria del settore, le nuove tecnologie e gli sviluppi del Montaggio Superficiale.

10 NUMERI



I&C

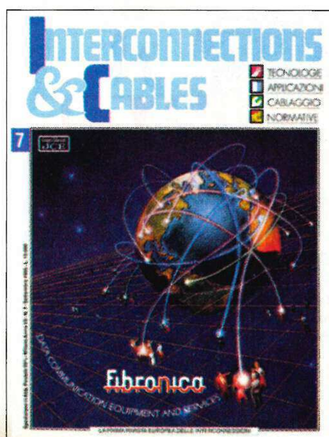
IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 84.000



INTERCONNECTIONS & CABLES

L'unica Rivista in Europa che Vi consente di essere aggiornati sulle interconnessioni elettroniche. Dal connettore alle fibre ottiche, dal cablaggio alle ultime novità in fatto di normative.

9 NUMERI

ABBONAMENTI SINGOLI

ELETTRONICA PROFESSIONALE

Uno sguardo commerciale all'universo dell'elettronica che riesce a coniugare gli aspetti tecnici e le considerazioni sul mercato.

9 NUMERI





ELETTRONICA PROFESSIONALE

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 65.000

CINESCOPIO

Fedele compagno dei riparatori italiani, Cinescopio vanta un'ultradecennale esperienza nella divulgazione. Contribuisce a risolvere i Vostri problemi pratici e saziare le curiosità. Complemento fondamentale l'inserto Eurosat Professional destinato agli installatori della televisione sat.

11 NUMERI



CINESCOPIO

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 94.000

PROGETTO ELEKTOR

Avanguardia e tradizione sono il connubio di questa affermata Rivista per bricoleur elettronici, sia hobbisti che professionisti.

11 NUMERI



PROGETTO ELEKTOR

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 55.000

ABBONAMENTI SINGOLI

EUROSAT

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 98.000



EUROSAT

Una mix di tutto quanto riguarda la televisione da satellite: la trasmissione e la ricezione dei segnali, i kit, i ricevitori, le parabole, i convertitori, la tecnica, le malizie degli esperti, i programmi più interessanti, la situazione dei mercati. Una soluzione completa senza alternative possibili.

12 NUMERI

TUTTO TV SATELLITE

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 75.000



TUTTO TV SATELLITE

Il mensile orientato alle trasmissioni, alle emittenti, agli eventi e agli spettacoli via parabola che però non manca di consigliarVi anche sui prodotti, più aggiornati e convenienti offerti dal mercato.

12 NUMERI



MILLECANALI

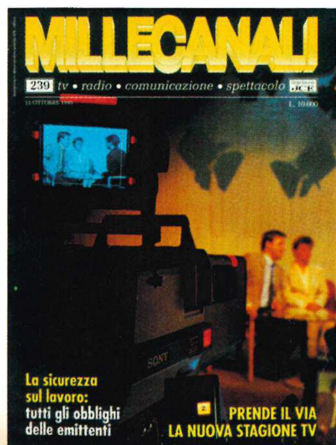
IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 93.000



MILLECANALI

Tutte le tematiche di radio, televisione e broadcast trattati con la professionalità conseguita dopo anni di successi e di leadership, in una Rivista che ha da sempre un occhio di riguardo per i fenomeni ed i talenti locali.

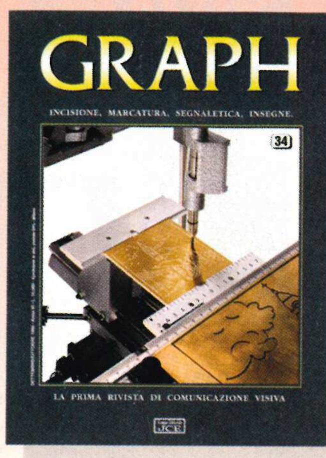
11 NUMERI

ABBONAMENTI SINGOLI

GRAPH

Dedicata a vari aspetti della grafica industriale: dall'incisione all'insegnistica, dalla decorazione alla grafica applicata. Dal 1990 la Rivista leader nella comunicazione visiva.

6 NUMERI





GRAPH

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 59.000

DIN

Belvedere editoriale che si affaccia sul mercato dell'elettronica di consumo, con un occhio di riguardo alle necessità informative dei Rivenditori Audio, Video e Telefonia.

10 NUMERI



DIN

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 50.000

IL VORTICE

Specializzata nelle apparecchiature sia per la ventilazione che per il riscaldamento, Vi propone presentazioni delle novità del settore accompagnate da argomenti di attualità coerenti con le altre tematiche della testata.

6 NUMERI



IL VORTICE

IN OMAGGIO

SCONTO 15% INTERNET

IN OFFERTA A:

L. 40.000

ELETTRONICA E COMUNICAZIONE 1996

COMBINAZIONI RISPARMIO

SELEZIONE DI EL.
+PCB MAGAZINE
+I&C
+ ELETTRONICA PROFESSIONALE

~~L. 329.000~~

L. 199.000

IN OMAGGIO

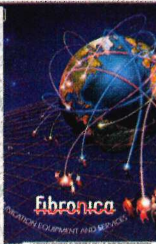
CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET











Cod. 045

CINESCOPIO
+PROGETTO
+DIN

~~L. 199.000~~

L. 130.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET



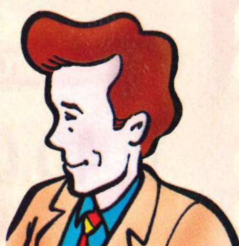






Cod. 046

PER ABBONARVI, UTILIZZATE IL MODULO ALLEGATO ALLA RIVISTA



COMBINAZIONI RISPARMIO

Un'occasione unica per il professionista che vuole aggiornarsi risparmiando.



COMBINAZIONI RISPARMIO







Cod. 048

CINESCOPIO +DIN +EUROSAT

~~L. 249.000~~

L. 190.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET





Cod. 047

CINESCOPIO +DIN

~~L. 144.000~~

L. 112.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET







Cod. 049

CINESCOPIO +DIN +TUTTO TV SATELLITE

~~L. 219.000~~

L. 180.000

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET

COMBINAZIONI RISPARMIO

MILLECANALI +DIN +EUROSAT

~~L. 241.000~~

L. 175.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET





Cod. 050



TUTTO TV SATELLITE +MILLECANALI +DIN +EUROSAT

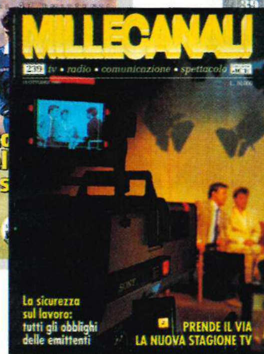
~~L. 316.000~~

L. 250.000

IN OMAGGIO

CD GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET



Cod. 052

TUTTO TV SATELLITE +DIN +EUROSAT

~~L. 223.000~~

L. 170.000

IN OMAGGIO

CD ROM GUIDA WINDOWS

SCONTO 15% INTERNET





Cod. 051